VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 10
SEPTEMBRE-OCTOBRE 1996
39 FF - 285 FB

POLOTSK 1812
Scénario complet Empire

JEU FIGURINES

SECTION D'ASSAUT
Règles 20 mm Seconde Guerre mondiale

JEU VIDEO

CLOSE COMBAT
L'apothéose tactique

OPERATION APOCALYPSE

VIETNAM 1966

JEU HEXAGONES

JEU COMPLET dans ce numéro

WATERLOO
Trois jeux à l'essai

M 3360 - 10 - 39,00 F-RD

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

ORDRE DE BATAILLE

SEPTEMBRE OCTOBRE 1996 N° 10

EVENEMENT
La convention de Vincennes, le jeu d'histoire au château — 4

CALENDRIER
Tous les tournois, toutes les manifestations — 7

SCENARIO
La bataille de Polotsk, 1812
Scénario Empire 15 mm — 8

EXTENSION
Champs de bataille
Scénarios et listes d'armée — 14

ANALYSE
Zorndorf, 1758
Frédéric II face aux Russes — 18

ANALYSE
Pleins feux sur Waterloo
Trois jeux à l'essai — 20

ART DE LA GUERRE
Les armées de la guerre de Trente ans — 24

CAMPAGNES
Search and Destroy
L'attaque de Hoa Hoï, 2 octobre 1966 — 30

REGLES
Section d'assaut
Règles Seconde Guerre mondiale — 40

SCENARIO
Le casino d'Ouistreham
Scénario ASL et Section d'assaut — 46

ANALYSE
Close Combat
La Normandie en temps réel — 48

ANALYSE
Across Five Aprils
La guerre de Sécession puissance 5 — 52

NOUVEAU !
Jeux sur carte, toutes les nouveautés — 54

NOUVEAU !
La bibliothèque stratégique, toute l'actualité littéraire — 57

NOUVEAU !
Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton — 58

NOUVEAU !
Du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures — 62

ENCART-JEU ... et le JOURNAL DE MARCHE

OPERATION APOCALYPSE (jeu en solitaire) *(au dos de la carte)* — 31
notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions
(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 34 et 35, font partie intégrante de *VaeVictis*)

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef adjoint : Théophile Monnier.
Rédacteur graphiste : Stéphane Balle.
Rédaction : Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Yves Debay, Antoine Demetz, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Pierre Villaume, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Fabrice Aufort, Jean-Luc Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Marcello Kramer, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Eric Oger, Nicolas Pilartz, Antoine Plait, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches, Nicolas Stratigos.

Publicité : Stéphane Marignac.
Abonnements, rédaction, publicité :
Histoire & Collections,
Nouvelle adresse
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : (1) 40.21.18.20. **Nouveau fax. : (1) 47.00.51.11**
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.
Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 47.00. 68.72.
Distribution aux points de vente spécialisés en France :
Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz.
Tél. : 87.63.96.69.
VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 247 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER

● **Editeur responsable pour la Belgique :** Promotion Soumillion, avenue Massenet 28, B-1190 Bruxelles.
Tél. : 02/345 91.92. SGB 210-0405835-39.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.

Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7100.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE.*
● Impression : *NIC.*
© Copyright 1996. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

EDITORIAL

Pas de vacances pour *VaeVictis* !

Objectif atteint pour le jeu du dernier numéro de *VaeVictis*. En effet, *Champs de bataille* a soulevé un grand enthousiasme et ce jeu est maintenant officiellement celui du prochain championnat de France (voir tous les détails page 16). Quant au choix du prochain module (qui paraîtra dans le numéro de juin 1997), les avis sont partagés, entre la Haute Antiquité et l'époque d'Alexandre le Grand. Certes, comme le dit Emilien Gasc (de Cesson-Sévigné), un jeune lecteur de 12 ans (!), la Haute Antiquité est rarement traitée et bien plus originale, mais Rome, Carthage, Alexandre et la Perse présentent des thèmes bien plus porteurs, avec beaucoup de diversité. Continuez à nous écrire et n'hésitez pas à nous proposer d'autres sujets.

A ce propos, sans attendre la sortie des prochaines extensions pour *Champs de bataille*, de nombreux lecteurs ont adapté sans difficultés les pions et cartes de la série *SPQR* (GMT, publiée en français par Oriflam) pour créer leurs propres scénarios et armées. Les grandes cartes de cette série sont en effet idéales pour simuler des batailles en 400 points et les pions de légions, cavalerie macédonienne, archers indiens, etc., couplés avec les listes d'armées WRG, sont très facilement adaptables à *Champs de bataille*.

Enfin, une nouvelle fois, *VaeVictis* prend du poids. Ce numéro comporte en effet huit pages supplémentaires, cela sans augmentation de prix. Il devenait urgent d'étendre certaines rubriques, comme celles sur les jeux d'histoire informatiques qui se développent tous azimuts. Depuis son lancement, début 1995, *VaeVictis* a gagné au total 16 pages supplémentaires ! C'est énorme et cela est rendu possible grâce au soutien passionné de nos lecteurs et au nombre grandissant des adeptes du jeu d'histoire en France. Dans l'immédiat, nous vous laissons terminer vos vacances avec *Opération Apocalypse*, notre jeu en encart entièrement conçu pour jouer en solitaire. Bon jeu et bonne rentrée ! ❐

Théophile Monnier

En partie basse de couverture :
Dans un tourbillon de poussière, ces soldats d'une unité aéromobile débarquent de leurs hélicos et se préparent, comme dans notre jeu en encart *Opération Apocalypse*, à affronter les Viets. En réalité, cette photo présente une unité australienne déployée au Vietnam, mais elle aurait très bien pu être prise lors d'un engagement de la First Cavalry Division. *(crédit photo ambasssade d'Australie)*

GRAND CONCOURS UBI SOFT - LA BATAILLE DES ARDENNES : LES GAGNANTS

Vous avez été près de 1 500 à participer à notre grand concours sur le jeu *La bataille des Ardennes*, proposé dans le numéro 8. Bien évidemment, les questions posées étaient très faciles et seule celle sur la division aéroportée ayant défendu Bastogne a suscité quelques erreurs (il s'agissait bien évidemment de la 101st Division « Screaming Eagles », la 82nd Airborne « All American » ayant combattu seulement partiellement dans les Ardennes — quant à la Big Red One, il s'agit de la 1st Infantry Division, une unité d'élite qui a, entre autres, débarqué à Omaha Beach).

Un tirage au sort (devant huissier de justice) a donc été nécessaire pour vous départager et nous publions ici les noms des principaux gagnants. De plus, tous les gagnants seront prévenus par courrier et recevront leur lot chez eux.

Si vous n'avez rien gagné, consolez-vous, *VaeVictis* et Ubi Soft organisent dans le prochain numéro de *VV* un nouveau concours sur le dernier jeu de la série : **la bataille de Waterloo**... Formez vos bataillons !

Les gagnants sont :

1er prix - Pascal Morel (Uckange)

2e prix - Olivier Deltreil (Clermont-Ferrand)

3e prix - Christophe Péresse (Villier-sous-St-Lieu)

4e au 10e prix : Jean-Yves Charvy (Vesoul), Bruno Guillaume (Créteil), Frédéric Coussin (Mérignac), Joël Lorent (Gerpinnes, Belgique), André Dohy (Lacon de Provence), Christophe Stiegler (Sartrouville), Cédric Françoise (Cergy-St-Christophe).

POUR PROTEGER VOS ARRIERES !
des reliures *VaeVictis* sont disponibles pour 99 F franco.
Tarif spécial abonnés : 89 F franco.
(Voir le bulletin d'abonnement)

VAE VICTIS — LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

EN ROUTE POUR UNE SECONDE ANNEE...

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : (1) 40. 21. 18. 20 – Fax : 47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N^{os} (à partir du **N° 11**) ❐ **195 F (France)** ❐ **235 F (autres pays)**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, ... 39 F chaque

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco ..... F**

● **Ci-joint mon règlement de ..... FF**

par ❐ **Chèque bancaire** ❐ **Mandat**

❐ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| *mois année* **Signature :**

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

.....

.....

Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou sii vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❐ Recherche de partenaires
❐ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❐ Clubs et associations
❐ Divers
❐ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50 F *la petite annonce si vous n'êtes pas abonné*

LA CONVENTION DE VINCENNES
Le jeu d'histoire au château

Le cadre somptueux du château de Vincennes a accueilli, les 18 et 19 mai, la première convention nationale de jeu d'histoire. Un événement qui a obtenu un succès considérable et très prometteur pour l'avenir.

Par Théophile MONNIER

Le stand du magasin *Champs de mars* accueille le repos de quelques grognards épuisés...

Organisée par la Fédération française de jeu d'histoire et le club Stratac, la convention nationale de Vincennes est la première manifestation d'importance qui vise à rassembler toutes les chapelles du jeu d'histoire (jeu sur carte et jeu avec figurines). Pour cette première édition, tous les éléments permettant d'attirer les joueurs mais aussi un public nombreux étaient réunis : de nombreuses compétitions sur toutes les périodes mais aussi sur un large choix de règles, des démonstrations et de nombreux stands de fabricants anglais et français.

Fire & Fury

Les compétitions avec figurines sur la guerre de Sécession sont plutôt rares. Huit joueurs se sont ici retrouvés pour un tournoi sur *Fire & Fury*. Le couple Barberia remporte le doublé... il est vrai que s'entraîner en couple est quand même plus agréable.

1. Carlos Barberia
2. Virginie Barberia

Coupe de France Ramsès

La convention de Vincennes a été l'occasion de la première coupe de France de *Ramsès*, règle antique-médiévale. Seize participants se sont affrontés pour ce titre prestigieux, remportés par deux jeunes joueurs.

1. Gilles Cazades (S et S, Romains bas-Empire).
2. Benoît Clérin (CLD, Perses sassanides)
3. Dominique Legendre (GCEP, Hébreux), *ex-aequo* avec David Faurie (Birmans).

Les démonstrations

● Empire V

Les Impériaux de Vanves présentaient une grande démonstration napoléonienne avec la règle *Empire V*. Sur le thème d'un affrontement hypothétique en juin 1813 entre Français et Alliés, 18 joueurs avaient pris le commandement d'un corps d'armée chacun. La table présentait un front de 18 km, avec l'équivalent de 280 000 hommes. Le système de transmission des ordres, géré par arbitre, entraîna, comme dans la réalité, une certaine confusion dans les marches d'approche des différents corps...

● La Dernière cartouche

Le 18 août 1870, moins de quinze jours après l'entrée des Prussiens en France, l'armée de Lorraine, commandée par le maréchal Bazaine, fait face aux forces de von Moltke, à Gravelotte-Saint-Privat. Pour la première fois depuis le début de la campagne, les Français résistent avec acharnement, repoussant deux corps adverses. Malheureusement, l'indécision du haut commandement permet une nouvelle fois

Ci-contre.
***Duel moderne*, la nouvelle règle de Michel Gauthey, faisait l'objet d'une démonstration sur la bataille du Vercors, en juillet 1944.**
(Char 38(t) Fujimi et figurines Wargames Foundry, FAA, SHQ et Hazegawa, peinture et décors par Michel Gauthey)

Ci-dessus.
Indispensable à toutes conventions de jeu d'histoire, la démonstration 1870 était sur le thème de la bataille de Saint-Privat, le 16 août 1870, avec la règle *La Dernière cartouche*. En arrière-plan, un régiment de Turcos s'est déployé en tirailleurs à l'orée du bois.
(Figurines Wargames Foundry, décors et peinture par Roland Lapierre)

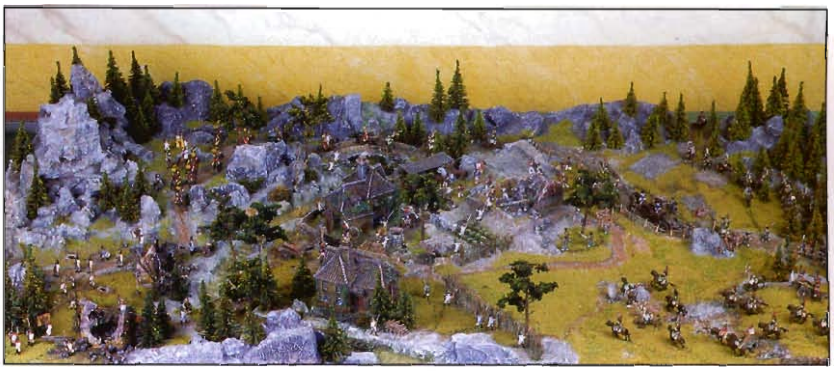
Coupe de France Premier Empire

Grand rendez-vous de tous les passionnés de l'Empire, ce championnat était joué, pour la première fois, avec la nouvelle règle de la FFJH, *Premier Empire*. Le nombre d'inscrits, plus d'une quarantaine pour une règle sortie il y a à peine six mois, atteste du succès rencontré.

Le magnifique trophée Premier Empire, toujours très convoité, a donc fait l'objet d'une compétition acharnée. Luc Mathieu, à la tête d'une redoutable armée française composée de troupes de la garde impériale, remporte le tournoi.

1. Luc Mathieu (Stratac, France 1805-1807, garde impériale)
2. Gilles Morel (Vélites de Paris, Prusse 1813, Baützen)
3. Pascal Renard (GCEP, Russie 1805, défense du Pratzen)
4. Denis Duval (Irréductibles Calètes, France 1805, aile gauche d'Austerlitz)
5. Pascal Vivier (royaume français de Naples, 1806)
6. Stéphane Chevallier (GCEP, Russie 1805, défense du Pratzen)
7. Yann Hubert (Les Vélites, France 1813, Hanau)
8. Claude Chary (Stratac, France 1813, Wachau)

La compétition *Premier Empire* se déroulait évidemment dans la salle la plus somptueuse du pavillon de la reine (bâtiment qui abrite le service historique de l'armée de Terre au château de Vincennes).



aux Prussiens de l'emporter (à l'armistice, le maréchal Bazaine sera traduit devant un conseil de guerre et condamné pour haute trahison pour ses multiples erreurs de commandement). La partie ouest de cette bataille était l'occasion d'une reconstitution, avec la règle *La Dernière cartouche*, en 25 mm.

En matière de jeux sur carte, des parties d'*Empire in arms* ou de *Respublica Romana* étaient organisées, ainsi que le traditionnel jeu surdimensionné *Austerlitz* au stand *VaeVictis*, qui obtient toujours un grand succès. Malheureusement, le masters de jeu d'histoire sur carte, qui devait se dérouler sur les jeux *Arsouf* et *Bouvines*, a dû être annulé en dernière minute pour des problèmes d'organisation, mais également en raison de la non parution, au moment de Vincennes, du jeu *Arsouf* ! Plusieurs dizaines de joueurs, venus tout le long du week-end pour le masters ou pour des parties amicales de jeux sur carte n'ont donc finalement pas pu joué, ce qui est regrettable.

En plus de la manifestation, la convention de Vincennes a été l'occasion de relancer les activités de la fédération française de jeu d'histoire. Très active il y a quelques années, cette fédération était quelque peu tombée en sommeil; elle repart aujourd'hui pleine d'entrain, sous l'impulsion de Jean-Christophe Raguet, président de la fédération et organisateur de la convention (pour tout savoir sur les projets de la fédération, voir notre entretien avec Jean-Christophe Raguet dans le *Journal de marche*).

Ci-dessous.
A la compétition *Fire & Fury*, Carlos Barberia est en marche pour la première place. Virginie Barberia, femme du vainqueur, s'adjugera pour sa part la seconde place, avec une armée de Virginiens bien sûr !

Kadesh

Le mini-tournoi Kadesh, règle antique-médiévale en français au 25 mm, était remporté par Jean-François Estur.

Charges

La règle antique-médiévale *Charges* était, depuis plusieurs années, totalement tombée dans l'oubli. Quatre joueurs (dont l'auteur de la règle !) ont néanmoins organisé un mini-tournoi sur cette règle qui n'est, il faut bien le dire, plus tellement d'actualité. Jean-Bernard Vincent emporte la première place.

Ce diorama au 15 mm, réalisé par Pascal Le Hen, sur le thème de la campagne du Danube, est une pièce tout à fait magnifique, capable de séduire à la fois le joueur d'histoire que le passionné de maquette statique. Maquettiste amateur et joueur, Pascal Le Hen présente ses très belles pièces dans la plupart des conventions.
(Figurines Old Glory et Essex, décor réalisé de toutes pièces)

Enfin, il convient de saluer le soutien très actif du service historique de l'armée de Terre (le SHAT) qui, en ouvrant ses somptueux locaux et en assurant la logistique et l'accueil, rend possible la tenue d'une manifestation de qualité, sur un thème indéniablement proche de ses activités. ❐

DBM

Deux semaines à peine après la grande messe de la coupe d'Europe, une trentaine de forcenés de *DBM* se sont réunis pour un nouveau championnat. Les meilleurs joueurs français se sont disputés cette coupe mais de nombreux débutants ou nouveaux joueurs en ont profité également pour faire leurs premières armes.

1. Gustave Martinez (Mongols)
2. Stéphane Brault (Ordonnances françaises)
3. Bruno Masson (Byzantins constantins), *ex-aequo* avec Nicolas Vastel (Alexandre le Grand).
5. Philippe Lempereur (Mongols)

Le terrain de la démonstration d'*Empire V* correspondait au terrain de la bataille de Baützen, mais il s'agissait ici d'un affrontement hypothétique. Les pertes sont indiquées par de petits chapeaux blancs placés sur les figurines.
(Peinture et décors par les Impériaux de Vanves et François Chamorro)

LE MONDIAL DE LA FIGURINE
Un succès de grande ampleur

C'E sont près de 10 000 personnes qui ont pu admirer les splendides figurines présentées à l'espace Branly, durant les trois jours du Mondial, du 5 au 7 juillet derniers. Une occasion unique pour présenter le jeu d'histoire au grand public.

Par Nicolas STRATIGOS
Photos par J.-P. Veaudequin et Korinka

Au vu de l'affluence, le Mondial de la figurine s'est révélé comme un véritable succès, pour le monde de la figurine de collection bien sûr, mais également pour le jeu d'histoire, qui a suscité un fort engouement.

Rassemblés sur un espace commun, les stands du Champs de Mars, d'Exokit, de Féodal et de *VaeVictis* côtoyaient les démonstrations de plusieurs clubs de la région parisienne. Les visiteurs, la plupart totalement novice, se sont bousculés autour des tables de jeu avec figurines pour découvrir ce loisir mais aussi participer. Nombreux aussi furent ceux — parmi lesquels beaucoup de visiteurs européens, Italiens et Anglo-saxons en particulier — qui découvraient pour la première fois *VaeVictis* et, enthousiasmés par ce loisir, repartaient avec un ou plusieurs exemplaires.

Quelques parties enfiévrées de *Champs de Bataille* sur le stand de *VV*, avec des joueurs confirmés ou non, prouva que la formule du jeu en encart permet d'attirer un nombre croissant d'amateurs. Le succès de règles comme *Orages d'acier* ou *Képis rouges* parmi les plus jeunes nous conforte dans la voie que s'est tracé le magazine, à savoir le plus grand éclectisme possible quant au support de jeu. Bien évidemment, le plus grand succès de ce week-end a été de créer des passerelles entres figuristes de collection et jeu avec figurines. La plupart des visiteurs ont ainsi été passionnés de découvrir qu'il était possible de « donner vie » à leurs figurines sur un champ de bataille !

L'ambiance excellente du Mondial a permis, au détour de nombreuses conversations avec le public, de bien sentir la tendance en matière de jeu d'histoire. Ainsi, même sur ce salon consacré exclusivement à la figurine, il est clair que les jeux vidéos sont maintenant pratiqués par un grand nombre de joueurs, adeptes par ailleurs du jeu sur carte ou avec figurines. Enfin, le besoin de jeux d'initiation aux règles simples est très vif, de nombreuses personnes sont en effet fascinées par le jeu d'histoire mais ne savent absolument pas comment commencer.

En conclusion, le succès populaire de ce Mondial montre que ces loisirs, considérés comme « marginaux », ont en fait un très fort potentiel de développement. ❐

Phase délicate du jeu avec figurines, ce joueur de la partie *Empire V* s'apprête à manipuler ses unités au cœur de l'action !

Bernard Briche, déjà présent au Salon du jeu à la porte de Versaille, animait ici des démonstrations et initiations à *DBM*, avec des armées des guerres puniques. Comme à l'accoutumée, cette règle s'est taillée un franc succès, les joueurs débutants pouvant immédiatement se lancer et maîtriser rapidement les grands principes.

Les Grande compagnies de l'Est parisien présentaient une très belle démonstration de la bataille de Borodino, avec *Empire V*, répartie sur plusieurs tables. Il convient de saluer la rigueur mais également la disponibilité des joueurs qui organisent et participent à ces événements. Bénévoles, ces passionnés sont là avant tout pour le public et ils sont toujours prêts à expliquer et à commenter. Une règle à suivre pour assurer la réussite de ce genre de manifestation...

Le calendrier des stratèges

● Triomphe de l'Ile-de-France, les 21 et 22 septembre, à Clichy (92)

Le club de la Barrière de Clichy reconduit cette année sa convention, le Triomphe de l'Ile-de-France, les 21 et 22 septembre. Plusieurs compétitions sont proposées : *DBM*, *WRG 7e*, *Ramsès*, *WRG 2e*, *Premier Empire*, *Fire & Fury*. De multiples démonstrations sont également au programme.

Rens. et inscriptions : Claude Agoudjil, 36, rue G. Boisseau, 92110 Clichy.

Lieu : gymnase Racine, 94, bd du gal. Leclerc, Clichy (92).

● XIIIe Championnat de France de jeu d'histoire sur carte, les 12 et 13 octobre à Boulogne-Billancourt (92)

Le XIIIe championnat de France de jeu d'histoire se déroulera sur *Champs de bataille*, jeu en encart de *VaeVictis* n° 9. Tous les renseignements complets sur ce rendez-vous exceptionnel sont donnés page 16 de ce numéro. Venez sans faute vous mesurer aux meilleurs joueurs français et participer à cette grande messe du jeu d'histoire !

Lieu : mairie de Boulogne-Billancourt, 26, av. André Morizet, Boulogne-Billancourt (92).

Inscriptions : envoyer vos coordonnées à l'ACPW : Laurent Garbe, 11*bis*, rue Angélique Vérien, 92200 Neuilly. 79 F l'inscription.

Renseignements : Nicolas Pilartz : (1) 53 28 02 49 ou Laurent Garbe : (1) 46 24 47 18.

● Coupe de France Les Aigles, les 19 et 20 octobre, à Lyon

La ville de Lyon sera le théâtre de la prochaine coupe de France 15 et 25 mm sur la règle napoléonienne *Les Aigles*, organisée, comme il se doit, par le club des Aigles lyonnaises.

Inscriptions : Patrice Kedzia, 36, rue des Alouettes, 69008 Lyon. Tél. : 78 75 12 53. 100 F l'inscription.

Lieu : espace Jean Bargoin, 135, rue Bataille, Lyon 8e.

● Démonstration géante de Duel moderne, les 26 et 27 octobre, à Montgeron (91)

Michel Gauthey et le club de Montgeron organisent, les 26 et 27 octobre, une partie géante de *Duel moderne*, sur le thème de la bataille de Stalingrad. Plusieurs centaines de figurines seront engagées sur 12 m² de table (rappelons que *Duel moderne* est une règle à l'échelle 1/1...). Pour des questions d'organisation, l'inscription doit se faire avant le 30 septembre. Les néophytes et les non-initiés à la règle sont les bienvenus.

Rens. : Michel Gauthey, au (1) 64 38 55 70.

● Trophée Vercingétorix, du 1er du 3 novembre, à Chamalières (63)

Organisé par l'AJC, le Xe trophée Vercingétorix antique-médiéval aura lieu les 1er et 2 novembre, le 3 novembre étant plus particulièrement réservé aux démonstrations et aux initiations pour le public. Deux tournois sont proposés : *Ramsès* et *DBM*. Bonne nouvelle, l'inscription est gratuite. Des animations seront proposées en soirée.

Rens. : Alain Paris, 37, rue Verdier de la Tour, 63670 Le Cendre. Tél : 73 84 12 90.

Lieu : salle municipale du carrefour Europe, Chamalières (63).

● XIe Trophée Alexandre, les 1er et 2 novembre, au Blanc-Mesnil (93)

La convention annuelle du club La Charge du 93 se déroulera les 1er et 2 novembre, avec un programme toujours très complet (tournois variés et magnifiques démonstrations). Pour tous les renseignements, voir l'annonce ci-contre. ❐

Aux armes !

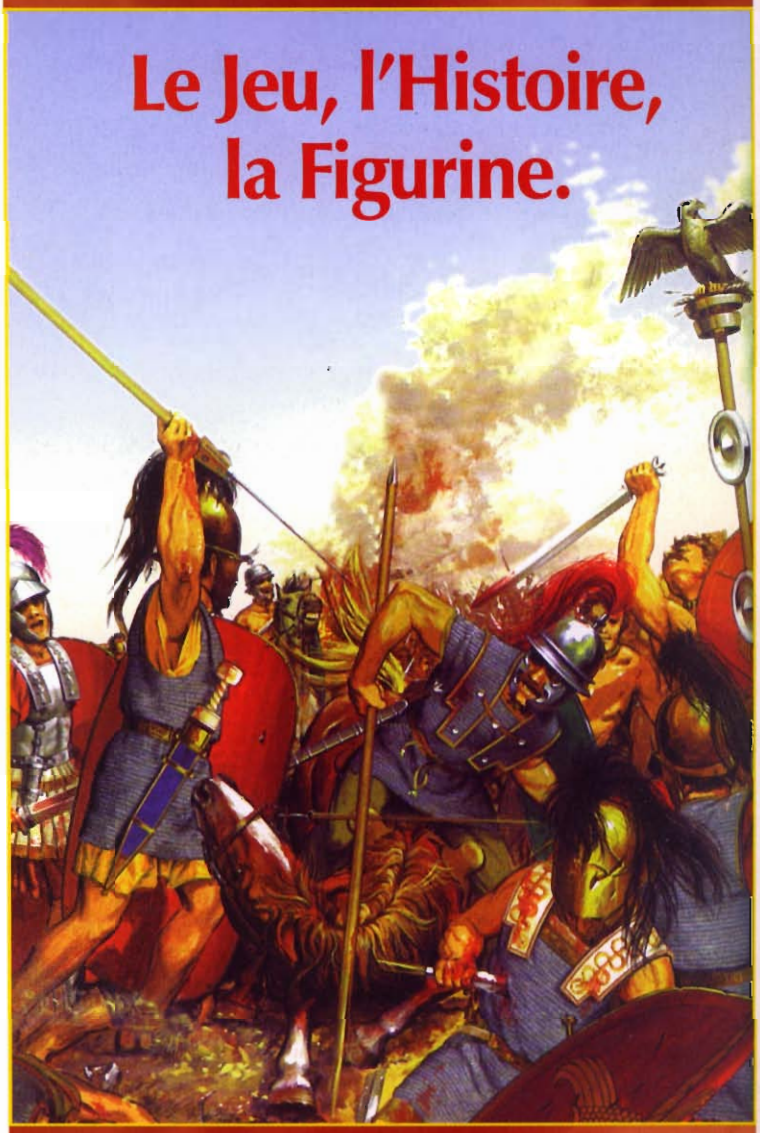
Tenez-nous informés (par lettre, fax ou téléphone) de l'organisation de tous championnats, tournois, conventions, rencontres, etc., ainsi que des résultats des tournois, accompagnés de photos si possible.

VaeVictis, 5, av. de la République, 75541 Paris Cedex 11. Tél : (1) 40 21 18 20. Fax : (1) 47 00 51 11. ❐

MAIRIE DU BLANC-MESNIL, LA CHARGE DU 93ÈME

VIe TROPHÉE ALEXANDRE

Le Jeu, l'Histoire, la Figurine.



2 et 3 Novembre 1996

• ATTENTION NOUVELLE ADRESSE •

ÉCOLE JULES FERRY, RUE LÉO DELIBES • BLANC-MESNIL

• Tournois et scénarios de jeu d'histoire avec figurines •
• Wargames • Jeux de plateau • Présentation de costumes •
• Professionels du Jeu, de l'Histoire et de la Figurine. •

RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTIONS :
48 47 38 50 • 48 49 69 87

LA BATAILLE DE POLOTSK, 18 OCTOBRE 1812

Scénario Empire 15 mm

Dans l'après-midi du 18 octobre 1812, devant Polotsk, l'attaque de la colonne du prince de Jachwill se développe : au premier plan, l'avant-garde du major-général Vlassov se heurte aux Suisses de la brigade Candras, pendant que le corps de bataille du lieutenant-général Sazonov aborde les fortifications défendues par les Bavarois.

A L'AUBE du 18 octobre 1812, les masses sombres de l'infanterie russe débouchent des bois et s'avancent vers les ponts stratégiques sur la Duna. Gouvion Saint-Cyr se porte immédiatement au devant des assaillants, la seconde bataille de Polotsk commence…

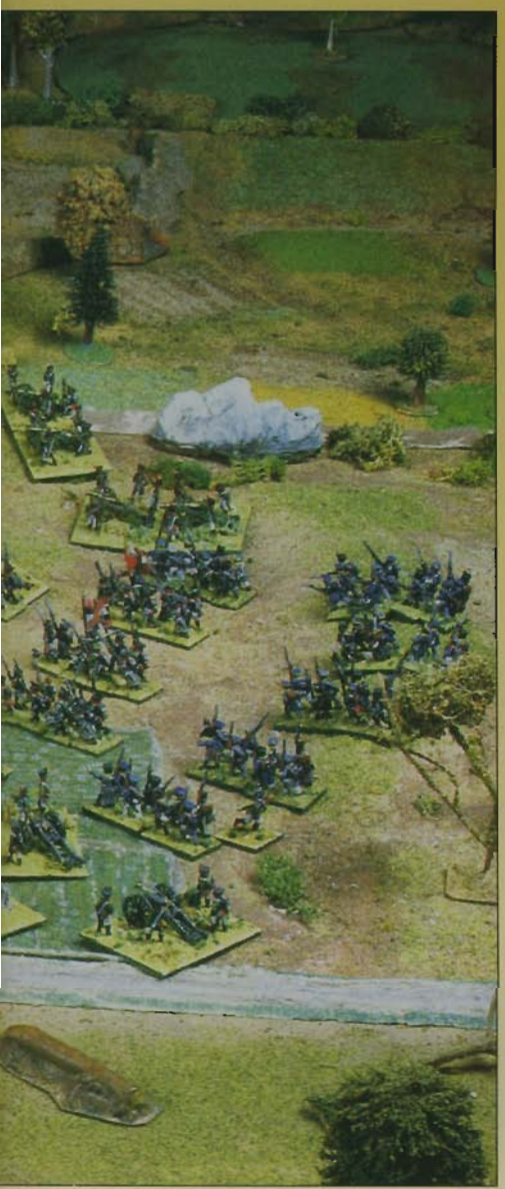
Par Jean-Philippe IMBACH

Gouvion connaît bien son adversaire, le comte Wittgenstein. Les 17 et 18 août derniers, ce dernier a déjà tenté de disputer Polotsk, petite ville de 3 000 âmes, aux II[e] (Oudinot) et VI[e] corps (Gouvion Saint-Cyr), soutenus par la 3[e] division de grosse cavalerie. Au cours de cette première bataille, Oudinot est blessé, Gouvion Saint-Cyr prend le commandement de l'ensemble des forces alliées, repousse victorieusement les Russes… et gagne son bâton de maréchal.

Une position stratégique

Deux mois plus tard, le 18 octobre, les Russes repartent à l'assaut. En effet, Polotsk contrôle le passage de la Duna — ou Dwina —, rivière qui court grossièrement d'est en ouest, parallèlement à l'axe de marche des Français (voir carte de la campagne). Si Polotsk tombe, le I[er] corps russe pourra se rabattre sur les arrières des Français et couper les lignes de ravitaillement du gros de l'armée française, qui s'est enfoncée dans l'immensité russe pour atteindre Moscou le 14 septembre, après la sanglante bataille de la Moskowa (7 septembre).

Mais cette fois-ci, le rapport des forces est nettement à l'avantage de Wittgenstein. Suite à la « trahison » de Bernadotte, qui choisit une prudente neutralité pour la Suède (dont il est le nouveau souverain), l'armée de Finlande du général Steingell est libre de tous ses mouvements et se porte au secours de Wittgenstein. Comme l'armée russe se trouve près de ses bases, elle reçoit également de nombreux ren-



forts de ses dépôts. L'élan patriotique de la Sainte-Russie permet aussi de lever de forts contingents de miliciens : l'Opoltchenie — ou levée en masse — de Saint-Pétersbourg fournit à elle seule 15 cohortes (bataillons), de piètre valeur certes, mais dont la quantité pallie quelque peu la qualité.

C'est donc une masse de près de 50 000 hommes qui commence à la mi-octobre une manœuvre offensive vers Polotsk. L'armée de Finlande remontera la Duna par la rive gauche pour prendre les Français à revers, pendant que le I[er] corps, dédoublé grâce aux renforts, attaquera directement Polotsk en deux colonnes sous les ordres du prince de Jachwill et du lieutenant-général Berg.

Pour sa part, Gouvion Saint-Cyr doit faire face à une chute drastique de ses effectifs, due tout autant aux maladies qu'à la guerre de partisans menée par les Russes. Le VI[e] corps, bavarois, est le plus atteint et ne peut aligner que quelques milliers d'hommes valides sous les ordres du général de Wrède. Le II[e] corps a beaucoup moins souffert et comporte trois solides divisions — généraux Legrand, Maison et Merle —, cette dernière composée de Suisses. Les 2 000 sabres qui restent seront aussi d'une grande utilité. Malgré tout, le maréchal ne peut compter que sur un maximum de 20 000 combattants... deux fois moins que les Russes.

Une défense acharnée

Heureusement, les alliés ne sont pas restés inactifs. Des redoutes et des ouvrages défensifs ont été érigés tout autour de Polotsk et les vieux murs en terre de la ville elle-même ont été relevés et renforcés. Par ailleurs, le terrain favorise la défense, car la région comporte de nombreux bois et obstacles aquatiques dont le plus important est la Polota qui se jette dans la Duna à Polotsk. Comme ce ruisseau court dans un ravin profondément encaissé, il partage la rive nord de la Duna en deux secteurs bien distincts, empêchant par la même les attaques bien coordonnées.

L'action débute au nord-est et à l'est de Polotsk dès 9 heures du matin avec l'apparition du corps de Berg qui se rue vers la ville. Saint-Cyr lui oppose les divisions Legrand et Maison (voir carte). Il s'en suit toute la journée d'âpres combats où aucun des deux adversaires ne réussit à prendre l'avantage. Le combat cesse avec l'arrivée de la nuit. Les Russes ont repoussé les Français de la plaine, mais ces derniers sont solidement retranchés dans les ouvrages en avant de Polotsk.

Au nord-ouest et à l'ouest, le corps du prince de Jachwill débouche seulement vers 4 h de l'après-midi. La brigade Candras — 1[er] et 2[e] suisses, 3[e] croate — fait face à ces nouveaux assaillants. Devant l'afflux des ennemis, Saint-Cyr leur demande de se replier à l'abri des remparts de Polotsk. Vexés, prenant cet ordre pour un manque de confiance, les Suisses et les Croates refusent de l'exécuter et tout au contraire s'avancent baïonnette au canon à la rencontre de la marée russe, masquant ainsi le feu des batteries alliées. Le choc est brutal ! L'avant-garde du prince Jachwill est repoussée mais l'intervention opportune de la cavalerie russe oblige la brigade Candras au repli. Les « habits rouges » le font pas à pas, en carrés, répondant par un feu de salve meurtrier chaque fois qu'ils sont pressés par les Russes. Les survivants des trois régiments gagnent enfin l'abri des retranchements, ayant perdu 60 % de leur effectif.

Posté en amont, le 3[e] suisse n'arrive à Polotsk le 18 octobre que vers 3 h de l'après-midi et prend place immédiatement sur les remparts avec le 4[e] suisse et leurs pièces d'artillerie. En fin de journée, leur feu et celui des Bavarois retranchés dans les redoutes stoppe net toute offensive russe. Assailli par un déluge de feu, dont des batteries bavaroises postées sur la rive gauche de la Duna, le corps du prince Jachwill ne peut lui non plus entamer les défenses de Gouvion Saint-Cyr.

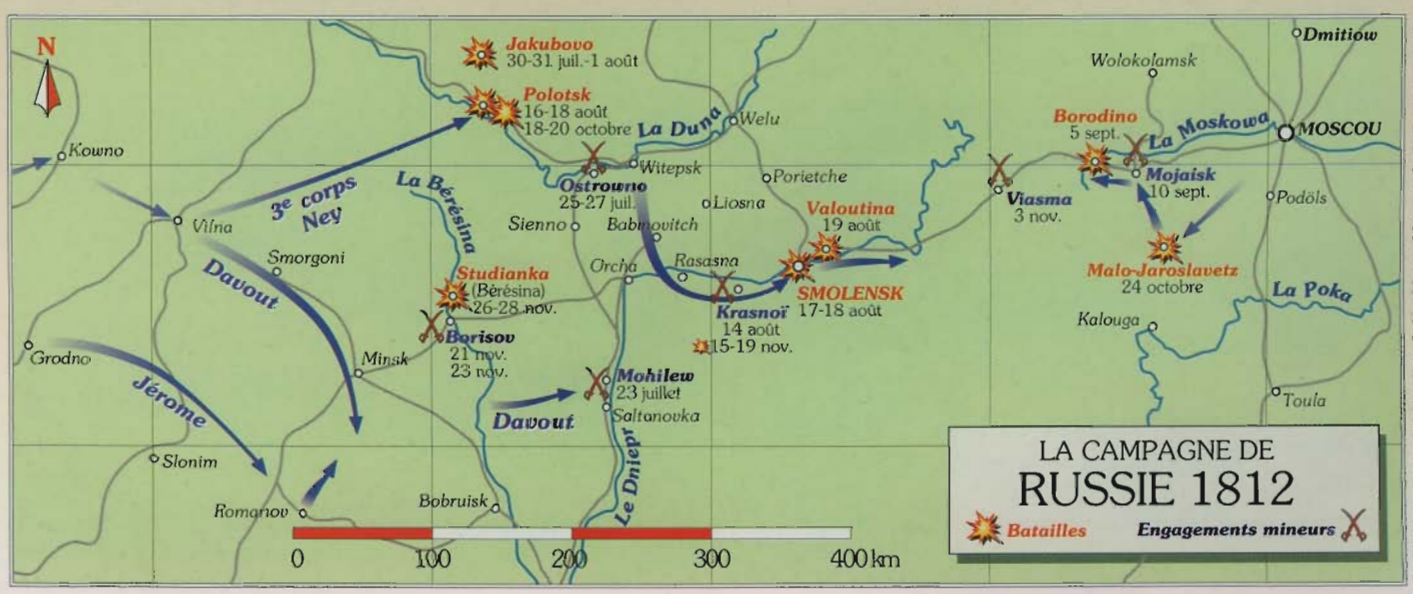
Victoire tactique... mais défaite stratégique

Le 18 octobre au soir, les pertes sont lourdes de part et d'autres : près de 5 000 côté français, moitié plus chez les Russes, mais la situation est favorable aux alliés qui occupent de solides positions retranchées. La « défaite » russe incombe une fois de plus à leurs chefs, incapables de préparer des attaques concentriques coordonnées : les deux colonnes principales ont attaqué séparément et l'armée de Finlande, en retard, n'est pas du tout apparue sur les arrières alliés.

En fait, dès le matin, Gouvion Saint-Cyr a dépêché vers Dissna (en aval), un détachement,

Pour la gloire de l'Empereur !

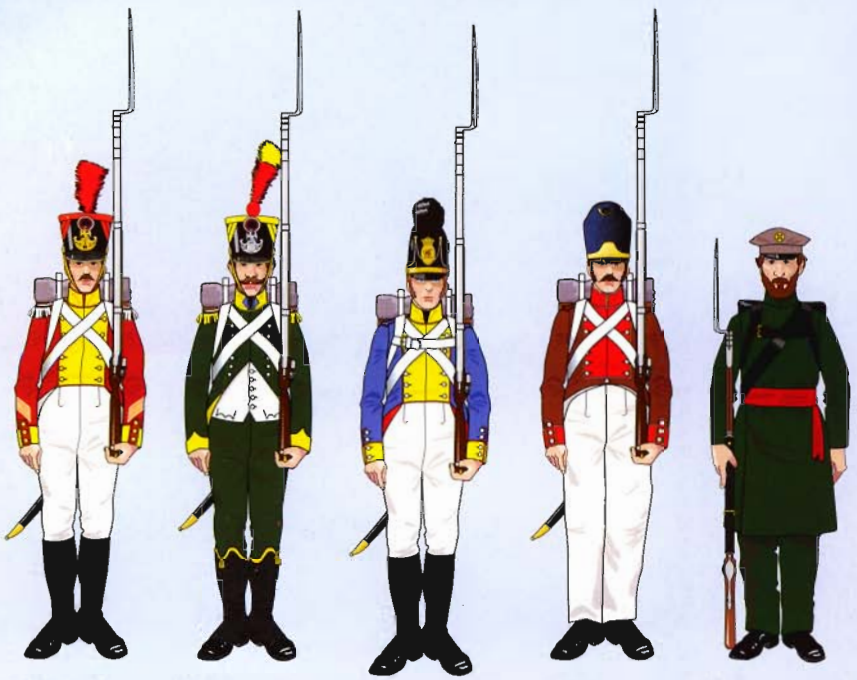
La grosse majorité des figurines présentée ici sont de la marque Old Glory. Figurines peintes par **Claude Corbières**. Le village de Polotsk, fourni par l'association Stratac, est peint par les familles Raguet-Morel. Le magnifique décor est dû au talent de J.-C. Prudhon (magasin Champs de mars). Remerciements également à François Hary.



Infographie François Vauvillier © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

Infographie André Jouineau © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

LES UNIFORMES DE LA BATAILLE DE POLOTSK



Caporal du 1er régiment suisse, compagnie des grenadiers

3e régiment provisoire croate, compagnie de voltigeurs

4e régiment d'infanterie bavaroise

Légion portugaise

Milicien russe de Saint-Pétersbourg

sous les ordres du baron de Stroehl, composé de 600 Bavarois — 5e léger, 5e et 11e de ligne et une demi-batterie — et de la brigade Corbineau. Ces troupes contiennent difficilement l'armée de Finlande — 10 à 15 000 hommes — qui remonte vers Polotsk par la rive gauche de la Duna. Le 19, à 10 heures du matin, un aide-de-camp apprend au maréchal la menace qui pèse sur ses arrières. Saint-Cyr prélève immédiatement des troupes supplémentaires, les confie au général de Wrède pour secourir de Stroehl et bloquer l'armée de Finlande.

Mais, tout au long de la journée, le canon se fait entendre de plus en plus près et Wittgenstein ne commet pas l'erreur de la veille : il attend patiemment que l'armée de Finlande débouche pour lancer l'offensive générale. Menacé d'encerclement, Gouvion se résout à abandonner ses positions. A la tombée de la nuit, l'évacuation commence et, à 3 h du matin, les derniers défenseurs quittent Polotsk en flammes (la plupart des 350 maisons sont en bois). Les ponts sur la Duna sont détruits, les alliés échappent au piège. Ce même 19 octobre, l'Empereur décide de quitter Moscou pour prendre ses quartiers d'hivers en Pologne. La « retraite de Russie » débute, mais nul ne se doute qu'elle sera le tombeau de l'armée française...

Durant l'épopée impériale, le terme « alliés » fait référence aux Coalisés en lutte contre Napoléon... sauf en 1812 où ce terme convient à l'armée « française », qui comprend alors des contingents de toute l'Europe. A Polotsk, Suisses, Bavarois et Croates se couvrent de gloire. *(figurines Old Glory, sauf le Croate enthousiaste qui est un AB)*

SCENARIO

La reconstitution de la bataille de Polotsk est intéressante à plus d'un titre. Elle est relativement équilibrée, l'armée russe y joue un rôle résolument offensif et ce combat permet d'aligner des troupes « originales » : habits bleu-ciel des Bavarois, tuniques rouges des Suisses et vertes des Croates rompent la monotonie du bleu impérial des Français. Côté russe, des troupes de dépôt — y compris de la Garde — et des miliciens côtoient des troupes de ligne. Notez cependant que nous avons pris des figurines de landwher prussien, dont l'uniforme s'approche de celui des levées de Saint-Pétersbourg, pour représenter l'Opoltchenie, mais rien ne vous empêche de peindre les 150 figurines adéquates...

La règle *Empire* est la mieux adaptée pour reconstituer ce combat de taille moyenne, mais l'ordre de bataille et les cartes fournis en annexe permettent d'utiliser d'autres règles moyennant quelques adaptations mineures. Il est aussi possible de rejouer seulement l'une des deux attaques russes car elles n'ont pas été du tout coordonnées. Pour reconstituer d'éventuels scénarios fictifs, l'ordre de bataille comporte également les détachements qui n'ont pas directement participé à la bataille.

Déploiement

● **Armée de la Duna**

Les divisions Legrand, Maison et Merle et les Bavarois se placent dans les zones de déploiement indiquées sur la carte. Le 4e suisse et le 123e de ligne sont obligatoirement en garnison dans Polotsk. Au moins deux batteries bavaroises doivent occuper la grande redoute à l'ouest de la ville et aux moins deux autres (bavaroises) doivent être placées sur la rive sud de la Duna.

● **Ier corps russe**

Les colonnes de Berg et Wittgenstein entrent au premier tour par le bord de table indiqué.

La bataille débute à 9 heures du matin et se termine à 6 heures du soir, à la tombée de la nuit. Les conditions climatiques sont normales (pas de pluie, de vent ou de neige).

Renforts

● Le 3e suisse arrive à Polotsk à 3 h de l'après-midi et se place en garnison dans Polotsk.

● A partir de midi, au début de chaque tour, le joueur russe lance un dé de pourcentage pour savoir si les troupes du prince de Jachwill et du colonel Stolypine débouchent sur le champ de bataille :

Le feu de l'artillerie française est dévastateur ! Une batterie russe vient de subir des pertes et les survivants portent secours à leur frères d'arme *(figurines Battle Honours).*

Pressés de front par les 1er et 2e suisses, de flanc par le 3e régiment provisoire croate, l'avance des 23e et 24e Jäger est stoppée.

- midi : 1 % de chance;
- 1 heure : 10 % de chance;
- 2 heures : 30 % de chance;
- 3 heures : 70 % de chance;
- 4 heures : 90 % de chance;
- 5 heures : 99 % de chance;

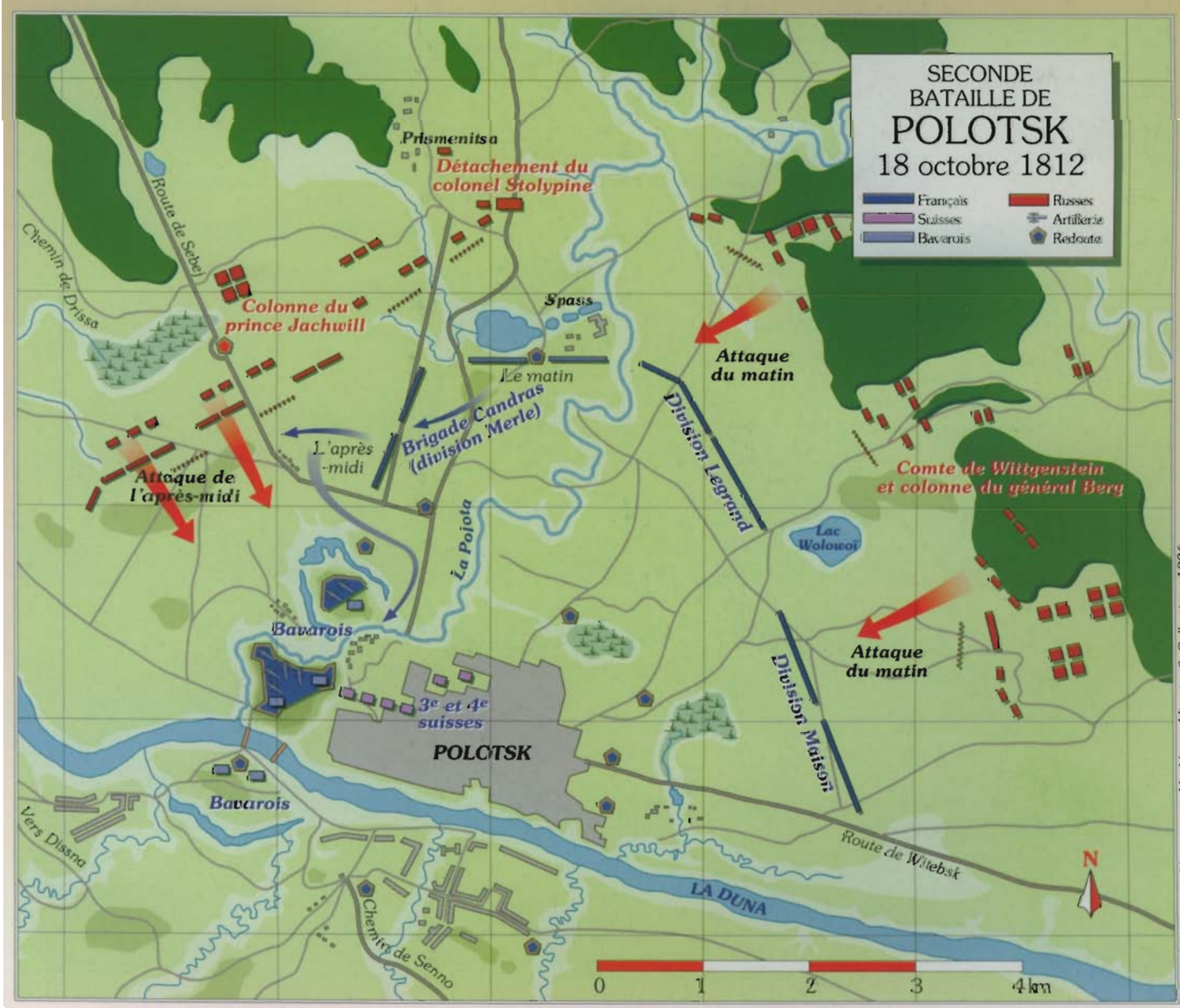
Ces renforts entrent alors par le bord de table indiqué sur la carte.

● Cavalerie française : avant le début de la partie, le joueur français décide quelle brigade de cavalerie légère (Corbineau ou Castex) part soutenir le général Stroehl. Cette brigade n'intervient pas du tout au cours de la bataille. Tout ou partie des régiments de l'autre brigade peuvent être détachés au début de la bataille auprès des divisions d'infanterie. Le reste de la brigade se poste en réserve sur la rive gauche de la Duna et peut intervenir ensuite suivant les ordres de Gouvion Saint-Cyr. La division de grosse cavalerie est elle aussi en réserve sur la rive gauche de la Duna. Un régiment de la division de grosse cavalerie et une de ses batteries à cheval peuvent intervenir librement, sans restrictions. Si la colonne du prince Jachwill arrive à midi, la totalité de la division de cuirassiers peut intervenir où le souhaite le maréchal; si elle arrive à 1 heure, trois régiments et les deux batteries seulement peuvent intervenir ; à 2 heures ou plus, deux régiments et une seule batterie. Tous les régiments de cavalerie entrent par les bords de table alliés.

Règles spéciales

1. Corps russe

Au vue des effectifs, les colonnes russes du prince de Jachwill et du général Berg comptent chacune comme un corps et leur avant-garde, corps de bataille et réserve comme des éléments de manœuvre. Au contraire, les débris du VIe corps bavarois forment seulement un



Infographie François Vauvilliet © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

Ier CORPS RUSSE

Lieutenant-général comte de Wittgenstein (médiocre/impersonnel)

COLONNE DU LIEUTENANT-GENERAL BERG (médiocre/impersonnel)

● **Avant-garde** (major-général Balk)
- 25e et 26e Jäger : [4/1888], 4x8, CL/VL
- grenadiers réunis des 5e et 14e div. : [1/352], 1x6, El/CL*
- dépôt du régt de Kexholm : [1/358], 1x8, VL/Co
- 45e batterie lourde : [6/100], 1x6, El
- Hussards de Grodno : [4/527], 1x8, Gr/20*
- dépôt des dragons d'Ingrie : [1/97], 1x2, VL/14
- cosaques de Rodianov 2 : [1/330], 1x6, Lw/11
- détachement de cosaques : [1/100], 1x2, TM/8
- 3e batterie à cheval : [6/119], 1x6, CL

● **Détachement du colonel Stolypine**
- Jäger de réserve : [3/620], 1x9, VL/Co
- Opoltchenie de Saint-Pétersbourg : [1/753], 1x12, ? (voir règles spéciales)
- dragons de Riga : [1/367], 1x6, VL/16
- dragons d'Iambourg : [2/367], 1x6, VL/16

● **Corps de bataille** (major-général Hamen)
- régts de Perm et Svesk : [4/1483], 3x8, VL/Co
- régts de Mohilev et Kalouga : [4/2017], 4x8, VL/Co
- dépôt de la 1re div. de grenadiers : [3/1887], 3x9, El/CL*
- dépôt du régt de Polotsk : [1/236], 1x8, Co/Lw
- Opoltchenie de Saint-Pétersbourg : [7/5064], 7x12, ? (voir règles spéciales)
- 5e batterie lourde : [12/199], 1x12, El
- 27e batterie légère : [12/103], 1x12, El
- dépôt de la Garde à cheval : [3/696], 1x6, Gr/24*
- dépôt des uhlans de Pologne : [2/696], 1x4, CL/16
- dragons de Riga : [3/392], 1x6, CL/18
- 3e batterie à cheval : [6/118], 1x6, CL

● **Réserve** (major-général Beguikchef)
- grenadiers réunis des 5e et 14e div. : [3/1056], 3x6, El/CL*
- dépôt de la Garde à pied : [3/926], 2x8, Gr/El*
- 14e batterie lourde : [12/220], 1x12, El
- 55e batterie légère : [12/220], 1x12, El
- cuirassiers réunis : [4/448] , 1x8, El/20*
- 23e batterie à cheval : [8/149], 1x8, CL

COLONNE DU LIEUTENANT-GENERAL PRINCE JACHWILL (médiocre/impersonnel)

● **Avant-garde** (major-général Vlastov)
- 23e et 24e Jäger : [4/2181], 4x8, CL/VL
- Opoltchenie de Saint-Pétersbourg : [2/909], 2x8, ? (voir règles spéciales)
- hussards de Grodno : [4/526], 1x8, Gr/20*
- cosaques de Pavlov 4 : [1/341], 1x6, Lw/11
- 1re batterie à cheval : [6/91], 1x6, CL

● **Corps de bataille** (lieutenant-général Sazonov)
- régts de Toula et Tenguinsk : [4/1520], 3x8, VL/Co
- régts de Navaguinsk et d'Estonie : [4/1556], 3x8, VL/Co
- Opoltchenie de Saint-Pétersbourg : [4/1825], 4x8, ? (voir règles spéciales)
- Opoltchenie de Voronej : [2/1186], 1x12, UM et 1x8, UM
- 27e batterie lourde : [6/106], 1x6, El
- 28e batterie lourde : [12/210], 1x12, El
- 50e batterie lourde : [12/416], 1x12, El
- 26e et 57e batteries légères : [24/416], 2x12, El
- 9e batterie légère : [6/79], 1x6, El
- dépôt de dragons : [3/292], 1x6, VL/14
- 1re batterie à cheval : [4/61], 1x4, CL

● **Détachement** (major-général Alekseieff)
- 1er régt de marins : [2/1178], 1x12, VL/Co et 1x8, VL/Co
- Opoltchenie de Saint-Pétersbourg : [1/1468], 1x24, ? (voir règles spéciales)
- 45e batterie lourde : [6/105], 1x6, El
- dragons de Mittau : [4/569], 1x10, VL/16

● **Détachement** (lieutenant-colonel Bédriaga)
- dépôt de hussards : [4/557], 1x8, El/18
- détachement de cosaques : [1/75], 1x2, TM/8

● **Détachement** (major Bellingshausen)
- 1er et 2e régts provisoire : [8/1726], 1x12, Co/Lw et 2x8, Co/Lw
- 23e batterie à cheval : [4/142], 1x4, C

Soit 30 189 baïonnettes, 4 685 sabres et 154 bouches à feu.

* = infanterie de choc ou cavalerie de bataille

ARMEE DE LA DUNA

Maréchal Gouvion Saint-Cyr (excellent/impersonnel)

IIe CORPS (MARECHAL GOUVION SAINT-CYR)

● **6e division** (général Legrand)
- 26e Léger : [4], 2x9, CL
- 56e de Ligne : [4], 2x9, CL
- 19e de Ligne : [4], 2x9, VL
- 128e de Ligne (hanséatique) : [2], 1x9, Co
- 11e batterie à pied du 5e rég. : 1x8, CL
- 6e batterie à cheval du 3e rég. : 1x6, El
- 4/3e bataillon de sapeurs : 1x2, Gr/CL*

● **8e division** (général Maison)
- 11e Léger : [4], 2x9, El*
- 2e de Ligne : [5], 2x9, CL
- 37e de Ligne : [4], 2x9, VL
- 124e de Ligne (hollandais) : [3], 1x9, Co
- 15e batterie à pied du 5e rég. : 1x8, CL
- 1re batterie à cheval du 3e rég. : 1x6, El
- 3/3e bataillon de sapeurs : 1x2, Gr/CL*

● **9e division** (général Merle)

Brigade Candras :
- 1er rég. suisse : [2], 2x9, CL
- 2e rég. suisse : [3], 1x9, El*
- 3e rég. provisoire croate : [2], 1x9, CL

Brigade du colonel d'Affry (en garnison dans Polotsk) :
- 3e rég. suisse : [3], 2x9, CL
- 4e rég. suisse : [3], 1x9, El*
- 123e de Ligne (hollandais) : [3], 1x9, Co
- 4e batterie à pied du 7e rég. : 1x8, CL
- 5e batterie à cheval du 2e rég. : 1x6, El
- 5/1er bataillon de sapeurs : 1x2, Gr/CL*

Brigade Castex :
- 23e chasseurs à cheval : [4], 1x6, Gr/22*
- 24e chasseurs à cheval : [4], 1x4, El/18*

Brigade Corbineau :
- 7e chasseurs à cheval : [4], 1x4, CL/16
- 20e chasseurs à cheval : [4], 1x4, CL/16
- 8e chevau-légers (polonais) : [3], 1x4, Gr/24*

● **3e division de cuirassiers** (général Doumerc)
- 3e chevau-légers : [3], 1x4, El/20*
- 4e cuirassiers : [4], 1x4, Gr/24*
- 7e cuirassiers : [4], 1x4, Gr/24*
- 14e cuirassiers : [4], 1x4, Gr/24*
- 1re batterie à cheval du 6e rég. : 1x6, El
- 3e batterie à cheval du 6e rég. : 1x6, El

● **Réserve d'artillerie et parc d'artillerie**
- 1re batterie à pied du 1er rég. : 1x8, El
- 15e batterie à pied du 1er rég. : 1x8, El
- 21e batterie à pied du 9e rég. (12 livres) : 1x8, El
- 22e batterie à pied du 9e rég. (12 livres) : 1x8, El
- 11/1er bataillon de pontonniers

● **Débris du VIe corps** (général de Wrède)

Détachement du colonel baron de Stroehl : 5e léger, 5e et 11e de Ligne et une demi-batterie
- Ligne : 2x9, VL
- artillerie à cheval (6 livres) : 1x3, VL

Détachement du colonel Lamotte (800 h. et 12 pièces) :
- Ligne : 2x9, VL
- artillerie à pied (6 livres) : 2x6, VL

Général Beckers et une trentaine de pièces d'artillerie :
- Ligne : 2x9, VL
- Léger : 1x9, VL
- artillerie à pied (12 livres) : 2x6, VL
- artillerie à pied (6 livres) : 2x6, VL
- artillerie à cheval (6 livres) : 1x6, VL

Par ailleurs, tous les régiments des divisions Legrand, Maison et Merle (y compris ceux « étrangers ») possèdent une compagnie d'artillerie régimentaire constituée de canons de 3 livres. Cette compagnie est forte de quatre pièces pour les 11e léger, 2e et 37e de ligne et seulement de deux pièces dans les autres cas.

Soit environ 16 000 baïonnettes, 2 000 sabres et 165 bouches à feu (dont 34 pièces d'artillerie régimentaire).

* = infanterie de choc ou cavalerie de bataille

Infographie François Vauvillier © VaeVictis, H&C 1996

élément de manœuvre, directement rattaché au IIe corps.

2. Milice russe

La milice de Saint-Pétersbourg est correctement équipée, s'est comportée vaillamment et a combattu en tirailleurs à Polotsk. Ces bataillons peuvent donc combattre en semi-tirailleurs. Ils ne se forment en ligne que pour défendre un obstacle linéaire. De plus, leur valeur est inconnue jusqu'à ce que le joueur russe ait besoin de la connaître; à ce moment, il jette un dé de pourcentage (d100) par bataillon pour déterminer les classes de moral et de tir :

- d100 < 20 % : UM
- 20 % ≤ d100 < 80 % : TM/UM
- 80 % ≤ d100 < 100 % : Lw/TM
- d100 = 100 % : Co/Lw

3. Terrain

Les redoutes et les remblais de terre comptent comme des couverts moyens. La Duna et les lacs sont impassables (sauf au pont) [W1]. La Polota est difficile à traverser [W4].

Conditions de victoire

Le joueur allié emporte une **victoire tactique** s'il déroute trois éléments de manœuvre russes. Le joueur allié emporte une **victoire stratégique** s'il déroute l'armée russe. Toute autre situation est un match nul.

Le joueur russe emporte une **victoire stratégique** s'il déroute l'armée alliée ou si au moins 50 figurines de fantassins ou cavaliers russes non en désordre sortent par les bords de table alliés. Le joueur russe emporte une **victoire tactique** s'il réussit à dérouter deux divisions d'infanterie alliées ou si au moins deux unités de fantassins ou cavaliers russes non en désordre sortent par les bords de table alliés. ❐

Notes sur l'ordre de bataille

L'ordre de bataille indique, pour chaque unité, le nombre de bataillons, escadrons ou bouches à feu et les effectifs réels lorsqu'ils sont connus, ainsi que la réduction en figurines pour l'infanterie et la cavalerie, ou le nombre de pièces pour l'artillerie.

Les valeurs de combat ont été déterminées, pour *Empire*, en fonction des caractéristiques nationales de *Legacy of Glory* et *Empire*. Les abréviations correspondent aux classes suivantes (du bon au moins bon) : OG = Vieille Garde; Gd = Garde; Gr = Grenadier; El = Elite; CL = Crack; VL = Vétéran; Co = Conscrit; Lw = Landwher; TM = Milice entraînée; UM = Milice non-entraînée. ❐

La conception de l'ordre de bataille pour Polotsk

Paradoxalement, l'ordre de bataille russe pour Polotsk est bien plus facile à établir que son homologue français. Il correspond à l'organisation arrêtée le 17 octobre au soir, la veille de la bataille. Les troupes du colonel Stolypine sont détachées du corps de Berg pour assurer la liaison avec celui du prince Jachwill. Le détachement du major-général Alekseieff est sur la Drina, à l'extrême gauche de l'armée; celui du lieutenant-colonel Bedriaga à l'extrême droite pour assurer la liaison avec l'armée de Finlande. Le dernier détachement (major Bellingshausen), encadrant des prisonniers, part construire un pont sur la Duna aux alentours de Dissna, en aval de Polotsk.

L'ordre de bataille allié est bien plus flou. De manière générale, les archives militaires sont muettes pour le dernier trimestre de 1812 : les relevés bimensuels détaillés de chacun des corps de la Grande Armée se sont perdus dans la boue et la neige russe au cours de la retraite... Comme les témoins oculaires ne sont pas des plus fiables, nous sommes réduits dans beaucoup de cas à faire des suppositions. Il en est ainsi par exemple pour les effectifs alliés : les sources varient quasiment du simple au double, de 15 000 à 27 000 hommes. Pour expliquer la « défaite », les auteurs français ont tendance à minimiser ce chiffre; par contre, pour valoriser leur « victoire », les Russes l'exagèrent. Puis tout dépend aussi de ce que l'on compte exactement : *quid* des divers détachements envoyés en reconnaissance en amont ou en aval pour contrôler des passages sur la Duna, *quid* des artilleurs, des hommes du train, etc.

Par ailleurs, l'organisation précise des régiments, brigades et divisions subit des changements importants tout au long de la campagne, principalement à cause des pertes, mais aussi à cause des troupes laissées de-ci de-là pour contrôler les voies de communication. C'est probablement le cas du 3e régiment portugais (dommage, leurs uniformes sont originaux) qui ne sont pas cités à Polotsk mais que l'on retrouve au passage de la Bérézina, à la fin novembre.

Complètement désorganisés par leurs pertes, une partie des bataillons bavarois sont dissous et amalgamés aux autres. Le détachement du colonel de Stroehl est à l'extrême gauche du dispositif allié avec ordre de contenir l'armée de Finlande. Le colonel Lamotte, 800 fusils bavarois et 12 pièces d'artillerie tiennent le château de Stronia, sur la Duna, à une heure de marche en amont de Polotsk. Le reste des Bavarois (fantassins et artilleurs) sont aux ordres des généraux Beckers et de Wrède et participent directement à la bataille.

Notons également que les Suisses constituent des bataillons de grenadiers ou voltigeurs réunis. Sciemment ? Pas certain, ces compagnies d'élite sont peut être celles qui ont tout simplement le mieux résistées à l'érosion des effectifs.

La cavalerie française est utilisée de façon morcelée au cours de la bataille et son organisation tactique est dès plus obscure. D'après les mémoires de Marbot, Saint-Cyr ne conserve sur la rive nord de la Duna que cinq escadrons de cavalerie légère (chaque régiment des brigades Castex et Corbineau en fournissant un). Mais la présence de deux escadrons du 14e cuirassiers est attestée, ainsi que celle, moins sûre, d'un deuxième escadron du 8e chevau-légers et du 20e chasseurs à cheval. Saint-Cyr constitue probablement une réserve de cavalerie sur la rive gauche de la Duna et l'utilise pour renforcer l'aile droite de son dispositif (division Maison) ou son extrême gauche (détachement de Stroehl) au gré des événements. D'ailleurs, le restant de la brigade Corbineau se portera rapidement au devant de l'armée de Finlande.

Après plusieurs mois de campagne, beaucoup de bataillons des deux camps sont à moins de 300 hommes, bien loin des effectifs théoriques. En terme de jeu, ce chiffre est trop bas et donne des unités de quatre ou cinq figurines (au 1/60). C'est pourquoi les bataillons sont regroupés entre eux pour obtenir des organisations « standard » :

– bataillons alliés à neuf ou douze : trois plaquettes de trois ou quatre figurines (en colonne de division);

– bataillons russes à huit ou douze : quatre compagnies de deux ou trois figurines;

– bataillons russes de grenadiers réunis à six ou neuf : trois compagnies de deux ou trois figurines (une compagnie de carabiniers et deux de grenadiers).

Mais vous pouvez parfaitement jouer la bataille en recalculant exactement le nombre de figurines par unité tactique.

Les batteries d'artillerie ont la composition suivante :

– batterie française à pied : huit pièces (six canons de 6 ou 12 livres et deux obusiers de 5,5 ou 6 pouces);

– batterie française à cheval : six pièces (quatre canons de 6 livres et deux obusiers de 5,5 pouces);

– batterie bavaroise : six pièces (quatre canons de 6 et deux obusiers de 7 livres ou quatre canons de 12 livres et deux obusiers);

– batterie russe : douze pièces (huit canons de 6 ou 12 livres et quatre obusiers — ou licornes — de 9 ou 18 livres). Les Russes utilisent souvent leur artillerie par demi-batterie (quatre canons et deux licornes).

Il s'agit d'une organisation théorique et le nombre de pièces peut varier dans chaque batterie au cours de la campagne en fonction de la perte ou de la capture de pièces ou du nombre d'artilleurs disponibles. ❐

EXTENSION

CHAMPS DE BATAILLE
Scénarios et listes d'armée

Le jeu en encart de *VaeVictis* n° 9, *Champs de bataille*, a obtenu un très gros succès, comme le montre votre abondant courrier. De plus, ce jeu sera celui du championnat de France de jeu d'histoire, en octobre.

Par Nicolas STRATIGOS

Dans cette perspective, nous vous proposons ici les listes d'armées complètes pour les six armées de la planche de pions, accompagnées de deux scénarios et de quelques modifications et précisions sur les règles.

SCÉNARIOS

Nous vous proposons tout d'abord deux scénarios mettant en scène les armées perse et byzantine. Les batailles de Daras, en 530, et Casilinum, en 554, ont déjà été présentées dans un article de *VaeVictis* sur l'empire byzantin (voir *VV* n° 4). Nous nous contenterons donc ici d'un bref rappel historique.

Placement des armées : pour ces deux scénarios, un placement historique précis est proposé (voir les cartes), avec les hex. de placement indiqués dans le texte.

Les joueurs sont libres de placer leur armée selon le placement historique ou de choisir un placement libre, soit en respectant les zones de placement indiquées pour chaque corps, soit en se plaçant juste selon la règle de placement 14.2.

Abréviation : on utilisera le terme d'**EP** pour Equivalent pions (pour le calcul des pertes et le seuil de démoralisation d'un corps, 12.1). Pour chaque corps sont indiqués le nombre d'EP du corps / son seuil de démoralisation.

I - Daras, 530

Bélisaire affronte, en 530 au nord d'Edesse (sud-est de la Turquie), une armée perse supérieure en nombre, devant la ville de Daras.

Le budget des armées est de 259 points pour Byzance, de 240 points pour les Perses.

● **Armée de l'Empire romain d'Orient**

Aile gauche (8/3) :
- Sous-général : Reg. Cv (O)
- Cavalerie : 5 Reg. Cv (O)
- Cavalerie légère hérule : 2 Irr. LH (O)

Placement : hex. 609 à 614 inclus. La cavalerie légère peut être placée en embuscade derrière la colline.

Corps central (15/5) :
- Bélisaire, général en chef : Reg. Cv (S)
- Boukellarioi : 2 Reg. Cv (S)
- Cavalerie hunnique : 2 Irr. LH (S)
- Skutatoi : 4 Reg. Bd (I)
- Psiloi : 4 Reg. Ps (O)
- Archers : 4 Reg. Bw (I)

Placement : hex. 414 à 421 inclus, et 217 à 219 inclus.

Aile droite (7/3) :
- Sous-général : Reg. Cv (O)
- Cavalerie : 5 Reg. Cv (O)
- Cavalerie hunnique : 1 Irr. LH (S)

Placement : hex. 621 à 627 inclus.

L'armée byzantine est battue à **15 EP** perdus. Cette armée ne comporte aucun bagage mais ils ne comptent pas comme perdus.

● **Perses sassanides**

Première ligne (15,5/5) :
- Sous-général : Irr. Cv (S)
- Cavaliers lourds : 10 Irr. Cv (O)
- Archers à cheval : 2 Irr. LH (F)
- Levées paysannes : 5 Irr. Hd (O)

Placement : hex. 1908 à 1925 inclus.

Seconde ligne (16,5/5,5) :
- Firouz, général en chef : Irr. Cv (S)
- Cavaliers lourds : 9 Irr. Cv (S)
- Cataphractaires : 2 Irr. Kn (X)
- Archers à cheval : 1 Irr. LH (F)
- Archers : 3 Irr. Ps (O)
- Daylami : 2 Irr. Ax (O)

Placement : hex. 2108 à 2125 inclus.

L'armée perse est battue à **16 EP** perdus. Quatre bagages immobiles sont placés de 2215 à 2218 inclus.

● **Règles spéciales**

1. Les deux terrains accidentés de la carte sont ignorés. Seule la colline existe.

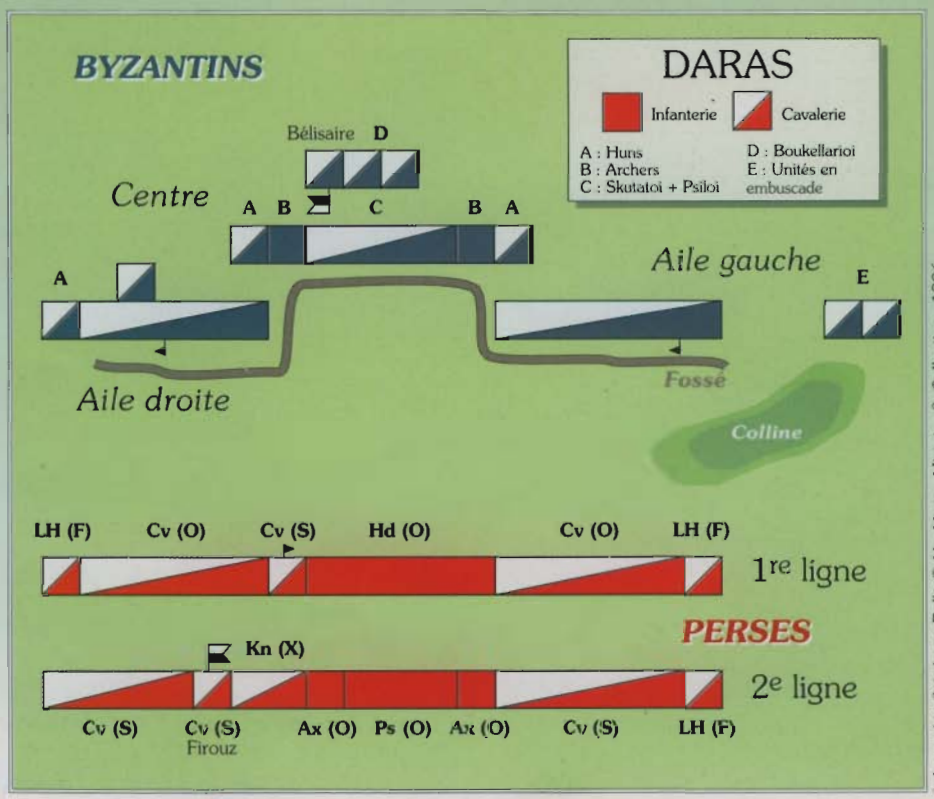
2. Le joueur byzantin est le défenseur et se place en premier. Il peut placer une embuscade derrière la colline (voir règle supplémentaire 14.3). Le joueur perse est l'attaquant et se déplace en premier.

3. Le joueur byzantin est déployé derrière un fossé. Ce fossé court de l'hex. 709 à l'hex 714, puis 615, 515 à 519, 620, 720 à 725 inclus (voir schéma), les joueurs peuvent le matérialiser par des pions blancs s'ils le désirent. Toute unité se trouvant dans le fossé subit un malus tactique de **– 1** à ses jets de dé de mêlée ou à ses tirs. Chaque hex. de fossé coûte **2 PM** pour le mouvement.

4. Bélisaire, ses Boukellarioi et les Hérules commencent la partie montés et ne peuvent pas démonter du jeu. Les Psiloi se déploient sous les Skutatoi et peuvent les soutenir face à de la cavalerie. De même, les Archers doivent se placer empilés deux par deux.

II - Casilinum, 554

Narses, commandant en chef du corps expéditionnaire byzantin en Italie, écrase une armée



Infographie Stéphane Balie © *VaeVictis*, Histoire & Collections 1996

franque commandée par Buccelin près de Capoue.

Le budget des armées est de 240 points pour le Byzantin, de 230 pour le Franc.

● Armée de l'Empire romain d'Orient

Aile gauche (7/3) :
– Sous général : Reg. Cv (O)
– Cavalerie : 5 Reg. Cv (O)
– Cavalerie hunnique : 1 Irr. LH (S)
Placement : hex. 1915 à 1918 inclus. Des unités de ce corps peuvent se placer en embuscade derrière ou dans le bois.

Corps central (11/4) :
– Sous-général : Reg. Cv (S)
– Boukellarioi : 1 Reg. Cv (S)
– Cavalerie hérule : 2 Irr. Kn (F)
– Skutatoi : 4 Reg. Bd (I)
– Psiloi : 4 Reg. Ps (O)
– Isauriens : 1 Irr. Ax (O)
Placement : hex. 1909 à 1914 inclus. Les Hérules sur les hex. 2111 et 2112.

Aile droite (7/3) :
– Narses, général en chef : Reg. Cv (S)
– Cavalerie : 4 Reg. Cv (O)
– Cavalerie hunnique : 2 Irr. LH. (S)
Placement : hex. 1903 à 1908 inclus.

Six bagages immobiles sont placés, au choix du joueur, sur la rangée d'hex. 2200. L'armée byzantine est battue à **12,5 EP** perdus.

● Armée franque

Premier corps (12/4) :
– Sous général : Irr. Wb (S)
– Guerriers : 11 Irr. Wb (S)
Placement : hex. 509 à 514 inclus.

Second corps (14/5) :
– Sous général : Irr. Wb (S)
– Guerriers : 11 Irr. Wb (S)
– Javeliniers : 2 Irr. Ps (S)
– Archers : 2 Irr. Ps (O)
Placement : hex. 313 à 318 inclus et 215 à 218 inclus.

Corps du général en chef (14/5) :
– Buccelin : Irr. Wb (S)
– Guerriers : 11 Irr. Wb (S)
– Javeliniers : 2 Irr. Ps (S)
– Archers : 2 Irr. Ps (O)
Placement : hex. 305 à 310 et 205 à 210 inclus.

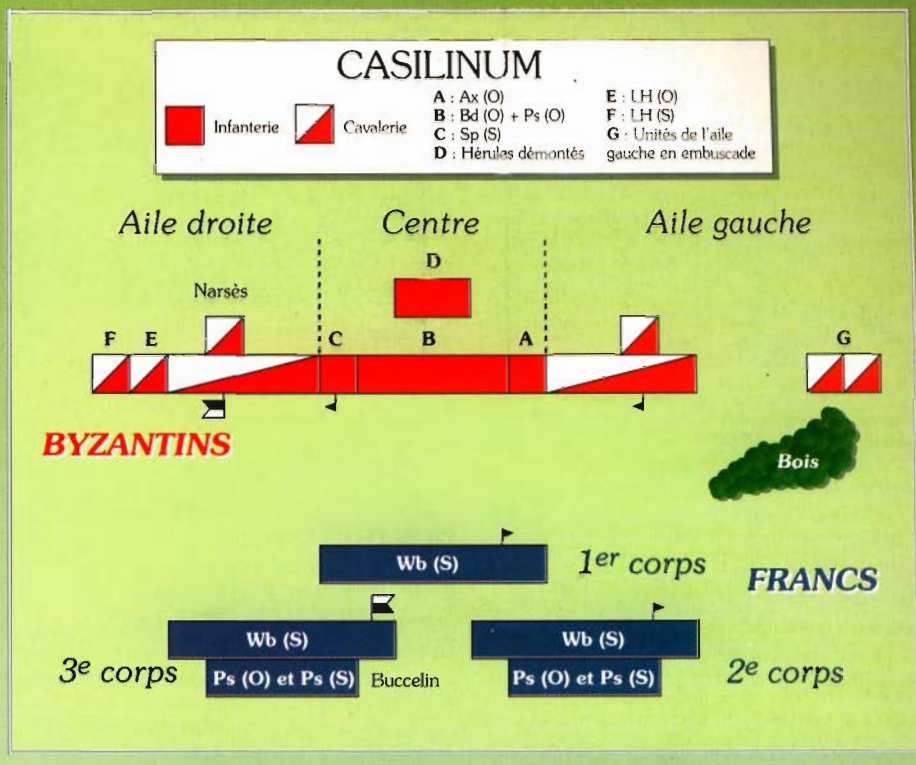
Six bagages immobiles sont placés hex. 109 à 114 inclus. L'armée franque est battue à **20 EP** perdus.

● Règles spéciales

1. La colline et le terrain accidenté en 515/819 sont ignorés, le terrain accidenté en 1419/1723 est considéré comme un bois (voir règle supplémentaire 1.3).

2. Le Byzantin est défenseur et se place en premier. Le Franc est l'attaquant et bouge en premier.

3. Les Boukellarioi, les Hérules et leur général commencent la partie démontés en Sp (S). Ils peuvent éventuellement remonter. Les guerriers francs doivent commencer la partie empilés deux par deux.



Infographie Stéphane Balle © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

Règles supplémentaires

1.3 - Terrain difficile

Le terrain difficile regroupe les bois, vergers, oliveraies, enclos, marais et zones construites.

Dans un terrain difficile, les groupes ne peuvent être formés qu'avec des unités en colonne, c'est-à-dire adjacentes les unes aux autres sur leur hex. de front ou d'arrière.

Bois : la visibilité à travers un bois est limitée à deux hex. de distance. Des unités pénétrant dans un bois doivent commencer leur mouvement adjacent à la lisière.

Mouvement : toutes les unités montées ont un potentiel de mouvement de **2** si elles se déplacent dans du terrain difficile lors d'un mouvement.

2.4 - Chevaliers (X)

Les unités de Kn (X) représentent des unités cataphractées et équipées du *kontos*, longue lance à deux mains. Les Kn (X) sont considérés comme des Kn **(S)** contre les tirs et contre les unités de LH, de Sp, de Piquiers et d'Archers en mêlée. Par contre, ils sont considérés comme **(I)** contre les Chevaliers, les Lames et les Wb, et **(O)** dans tous les autre cas.

4.3 - Corps allié

Une armée peut inclure un corps allié. Ce corps dispose de son propre dé d'action.

Un corps allié est considéré comme non fiable si, au premier jet de dé de PA de la partie, le joueur obtient **1 ou 2** pour ce corps.

Les unités d'un corps allié non fiable ne doivent pas se rapprocher volontairement à moins de **12 hex.** de toutes unités ennemies et elles ne peuvent effectuer aucun tir. Un corps redevient fiable et peut agir de manière normale dès qu'un des cas suivants se présente :

– le joueur obtient un **6** avec le dé de PA de ce corps;

– une unité ennemie devient adjacente avec une des unités de ce corps;

– une unité de ce corps subit un tir ennemi;

– un corps ennemi devient démoralisé.

Un corps allié non fiable **et de nationalité différente** change de camp et passe sous le contrôle de l'adversaire si un des corps d'armée de son propre camp devient démoralisé. Le joueur adverse pourra contrôler ce corps au début du tour suivant.

8.1 - Rangs de support

Une unité qui offre un rang de support (en étant placée au bas d'une pile) peut reculer sur ses hex. arrière même si l'unité se trouve dans une ZdC ennemie.

11.2 - Unités en débord

Une unité ne peut déborder une unité ennemie sur un hex. de front que si son autre hex. de front est libre d'unité enemie en contact frontal avec elle **ou libre d'unité amie apportant déjà un débord** (il ne peut donc y avoir qu'un seul débord sur le même côté d'une unité).

13 - Victoire

Contrairement à ce qui est indiqué dans la règle, le gagnant est uniquement celui qui parvient à détruit le premier **la moitié** du nombre d'équivalent pions (EP) de l'armée adverse (détruire deux corps n'est plus une condition de victoire). Rappel : tous les EP d'un corps démoralisé (bagages exceptés) sont considérés comme détruits.

14.3 - Embuscades

Tous les types d'unités peuvent se placer en embuscade dans un bois. Elles sont révélées dès qu'elles sont en vue de l'ennemi ou si elles agissent. De même, tous les types de troupe peuvent se placer en embuscade derrière un bois ou une colline. Ces troupes sont révélées dès qu'une unité ennemie a une ligne de vue sur elles ou si elles agissent.

Questions diverses

Capacité de tirs

Des Psiloi munis d'arc sont-ils considérés comme des archers pour les modificateurs de combat ? En d'autres termes, peuvent-ils tirer ?

Dans *Champs de bataille*, seules les unités d'Archers (Bowmen- Bw) et d'Artillerie (non

Listes d'armée

Pour permettre aux joueurs de composer librement leurs armées, nous vous proposons ici des listes d'armées simplifiées pour les six armées incluses dans la planche de pions du dernier numéro. Ces listes présentent des minima et maxima adaptés à des armées en 200 points. Les dates indiquées sont celles de la période d'activité des armées.

Les unités sont présentées de la manière suivante : noms ou types historiques, type et qualité de troupe, coût en points d'achat, mininum-maximum obligatoire.

Francs (250-496)

Agressivité : 3

Général en chef : Irr. Cv (O) 17 pts ou Irr. Wb (S) 15 pts 1
Sous général : idem 1-3
Cavalerie noble : Irr. Cv (O) 7 pts 0-3
Guerriers : Irr. Wb (S) 5 pts 17-46
Archers : Irr. Ps (O) 2 pts 0-5
Tirailleurs : Irr. Ps (S) 3 pts 0-5

Romains patriciens (425-493)

Agressivité : 1

Général en chef : Reg. Cv (S) 30 pts ou Reg. Cv (O) 28 pts 1
Sous général : idem 1-2
Equites : Reg. Cv (O) 8 pts 1-3
Equites Illyricani :
Reg. LH (O) 5 pts 0-3
Equites Sagittarii :
Reg. LH (F) 4 pts 0-2
Légionnaires : Reg. Bd (O) 7pts 0-4
Archers soutenant les légionnaires :
Reg. Ps (O) 2 pts : 1 pour 2 Bd ou 1 par Bd
Auxiliaires : Reg. Ax (I) 3 pts 3-6
Transformer les Ax (I) en **Palatins** :
Ax (S) 5 pts : 0 à 1/2
Archers soutenant les Auxiliaires :
Reg. Ps (O) 2 pts : 0 ou 1 par Auxiliaire
Archers : Reg. Bw (O) 5 pts 0-3
Tirailleurs : Reg. Ps (O) 2 pts 0-2
Fœderati : jusqu'à 3/4 Rugiens ou similaires : Irr. Wb (S) 5 pts; jusqu'à 3/4 Hérules ou similaires : Irr Kn (F) 9 pts 9-20
Alains : Irr. LH (S) 7 pts 0-1

● **Armées de l'ouest seulement** :
Transformer un **général** en :
Reg. Kn (F) 31 pts 0-1
● **Armées de l'est seulement** :
Clibanaires : Reg. Kn (X) 13 pts ou Reg. Cv (S) 10 pts 0-1
● **Armées de l'est après 485** :
Isauriens : Irr. Ax (O) 3 pts 0-4

Carolingiens (639-888)

Agressivité : 3

Général en chef : Irr. Kn (F) 19 pts 1
Sous général allié : idem 1-2
Caballarii : Irr. Kn (F) 9 pts 8-18
Hommes d'armes : Irr. Sp (I) 3 pts 3-10
Archers :
Irr. Ps (O) 2 pts ou Irr. Bw (I) 3 pts 0-6
Paysans : Irr. Hd (O) 1 pts 0-6
● **Seulement après 759** :
Arbalétriers : Irr. Ps (O) 2 pts 0-2
● **Sous Charlemagne (768 à 814)** :
Général en chef : Reg. Kn (F) 31 pts 1
Transformer les sous généraux alliés en **sous généraux** : Reg. Kn (F) 31 pts 0-2
Archers montés : Irr. Kn (F) 9 pts 0-2
Caballarii ou Archers montés :
les changer en Reg. Kn (F) 11 pts (maison impériale) 0-8
Mercenaires andalousiens :
Irr. LH (O) 5 pts 0-1
Les Archers montés peuvent démonter en Bw (S), les Chevaliers francs en Sp (S).

Musulmans d'Afrique du Nord (696-1160)

Agressivité : 1

Général en chef : Irr. Cv (O) 17 pts 1
Sous général : idem 0-1
Sous général allié : Irr. Cv (O) 17 pts ou Irr. LH (O) 15 pts 0-2
Lanciers : Irr. Cv (O) 7 pts 3-12
Berbères : Irr. LH (O) 5 pts 5-15
Javeliniers :
Irr. Ax (I) 2 pts ou Irr. Ps (S) 3 pts 12-25
Archers : Irr. Ps (O) 2 pts 0-6
● **Seulement après 711** : changer les **javeliniers** en Irr. Sp (I) 3 pts 1/3 à 2/3
Archers soutenant les Sp :
Irr. Ps (O) 2 pts 0-4

Perses sassanides (220-637)

Agressivité : 3

Général en chef : Irr. Cv (S) 19 pts 1
Sous général : idem 1-2
Nobles : Irr. Cv (O) 7 pts 11-23
Doter les **nobles** de chevaux cataphractés :
Irr. Cv (S) 9 pts Libre
Archers à cheval : Irr. LH (F) 4 pts 0-3
Archers ou frondeurs :
Irr. Ps (O) 2 pts 0-4
Daylami : Irr. Ax (O) 3 pts 0-2
Levées paysannes :
Irr. Hd (O) 1 pts *4-6
Eléphants : Irr. El (O) 16 pts 0-2
● **A partir de 226 :** transformer les Nobles en chevaliers cataphractaires :
Irr. Kn (X) 11 pts 0-3
● **A partir de 628** : renforcer les éléphants en El (S) 20 pts 0-1
Note : le minima marqué * ne s'applique que si de l'infanterie autre que les Daylami est utilisée.

Empire romain d'Orient (493-578)

Agressivité : 3

Général en chef : Reg. Cv (S) 30 pts 1
Sous général : Reg. Cv (S) 30 pts ou Reg. Cv (O) 28 pts 1-2
Boukellarioi : Reg. Cv (S) 10 pts 0-4
Cavalerie : Reg. Cv (O) 8 pts 7-12
Skutatoi : Reg. Bd (I) 5 pts 2-8
Psiloi : Reg. Ps (O) 2 pts (peuvent soutenir les Skutatoi) ou Reg. Bw (I) 4 pts 1-6
Arméniens, Slaves, etc. : Irr. Ax (O) 3 pts ou Irr. Ps (S) 3 pts 0-4
Isauriens : Irr. Ax (I) 2 pts 0-3
Tirailleurs isauriens ou maures : Irr. Ps (S) 3 pts ou Irr. Ps (O) 2 pts 0-1
Gépides, Hérules, Goths ou Vandales :
Irr. Kn (F) 9 pts 0-2
Synmachoi maure : Irr. LH (O) 5 pts 0-2
Huns : Irr. LH (S) 7 pts 0-2
Milice : Irr. Hd (O) 1 pts 0-2
● **A partir de 550** : transformer la cavalerie en cataphractaires :
Reg. Cv (S) 10 pts 1/2-tous
Les Boukellarioi et Kn (F) peuvent démonter en Sp (S) si le général de leur corps le fait.

encore présentées) sont capables de faire du tir à distance. Toutes les autres unités, même représentées par des unités armées d'arc, comme certains Psiloi ou des unités de cavalerie légère, combattent **uniquement** selon les règles normales de mêlée, avec les modificateurs correspondants. En réalité, de telles unités pratiquent le harcèlement, en s'approchant à très courte distance (quelques dizaines de mètres) de l'ennemi et en lâchant de rapides volées de flèches ou de javelots, sans engager de corps-à-corps.

Les résultats de combat permettent alors, sans aucune règle complexe, de simuler les caractéristiques particulières de ces unités légères.

Par exemple, des Psiloi ne seront jamais détruits par des unités d'infanterie lourde (ils fuient) mais sont uniquement vulnérables à des unités d'infanterie légère (Auxilia et autres Psiloi) et, bien sûr, à des unités montées. De plus, seules des unités d'Archers, en ordre serré et entraînées, sont capables de fournir un volume de feu suffisant pour prétendre à la capacité de tirs à distance.

4.2 - Situation du général

Lorsque cela n'est pas précisé, s'agit-il du général de corps d'armée ?

Oui, seule la position du général de corps d'armée influe sur les PA dépensés pour des unités de ce corps.

6.2 - Rotation d'un groupe

La rotation des unités d'un groupe est-elle limitée par phase de mouvement ou par mouvement de marche ?

La limitation s'applique par mouvement de marche (c'est-à-dire qu'un groupe d'unité peut faire **une** rotation à chaque mouvement de marche).

8 - Limitation d'empilement

Quand le modificateur de rang de support indique « *+ 1 pour une unité composée de deux pions* », cela veut dire que l'empilement est **strictement** limité à deux pions (avec un seul pion en support). Par exemple, l'empilement est limité à deux Wb par hex., pour un bonus de + 1 maximum.

9.2 - Mouvement vers l'arrière

Peut-on combiner mouvement arrière et avant au cours d'un mouvement de marche ? Dans un groupe, une seule unité peut-elle faire un mouvement arrière ?

Non dans les deux cas. Une unité doit se déplacer seule pour faire un mouvement arrière, sauf les groupes composés entièrement de tirailleurs mais, dans ce cas, toutes les unités du groupe qui agissent ne peuvent faire que marche arrière dans ce mouvement de marche.

10.4 - Tir de riposte

Le tir de riposte d'une unité est résolu simultanément avec un tir adverse. En fait, il s'agit

du même tir mais les deux unités peuvent être affectés. Exemple : une unité d'Archers tire sur une unité d'Archers adverse. Chaque joueur jette 1d6, en ajoutant le modificateur correspondant (contre unité à pied = + 2). L'une ou l'autre subit alors le résultat mais les deux sont considérées comme ayant tiré pour ce tour (l'une en attaque, l'autre en tir de riposte).

Composition des armées

Le nombre possible de corps d'une armée est déterminé par le nombre de généraux indiqué dans la liste d'armée.

Identification des corps

Dans certaines situations, il peut être difficile aux joueurs de reconnaître les unités qui appartiennent à tel ou tel corps. Nous conseillons donc d'apposer une marque d'identification au dos des pions ou sur la tranche pour permettre aux joueurs d'être certains du rattachement de leurs unités (ce qui est très important pour le seuil de démoralisation).

Errata sur les pions

La planche de pions de *VaeVictis* n° 9 comporte deux erreurs : les pions à remplacer (général de cavalerie franc, général démonté carolingien) sont inclus dans la planche de pions de ce numéro. De plus, cette planche de pions comprend quelques pions supplémentaires pour les deux scénarios présentés ici.

Enfin, les bagages ont une valeur de combat de **1** (en défense uniquement) et sont toujours **(I)**. Ils peuvent être immobiles (déplacement = 0) ou mobile (déplacement = 2). Les bagages mobiles d'un corps démoralisé fuient normalement et sont considérés comme détruits s'ils quittent la carte. ❐

XIII[e] Championnat de France de jeu d'histoire

Comme nous l'annoncions dans notre précédent numéro, ***Champs de bataille*** est le jeu du prochain championnat de France de jeu d'histoire sur carte. Organisée par l'ACPW, la XIII[e] édition de ce championnat prestigieux se déroulera les **12 et 13 octobre 1996** à la mairie de Boulogne-Billancourt (92), selon les modalités suivantes.

Chaque joueur composera ses armées parmi les six incluses dans *VaeVictis* n° 9, selon les listes d'armées présentées dans cet article, en 200 points. Les maxima sont ceux des listes d'armée et ne sont donc pas limités par le nombre de pions sur chaque planche. Chaque compétiteur devra jouer au maximum **deux fois** avec la même liste d'armée pendant le tournoi. L'objectif est de disputer sept ou huit parties (ce qui veux dire que les joueurs doivent composer au moins **quatre** armées de listes différentes).

Un mois avant le championnat, les inscrits recevront un dossier complet, comprenant les règles spécifiques au championnat, avec des tableaux et des éclaircissements. A ce titre, l'ACPW a réalisé des tableaux récapitulatifs très utiles pour mieux assimiler les résultats de combat. N'hésitez pas à nous les demander.

Pour les joueurs de province (et pourquoi pas les banlieusards), nous avons négocié des prix attractifs avec l'hôtel Campanile, juste en face du lieu du championnat, nous contacter.

Remarque importante, les joueurs devront disposer de tous les pions de leurs armées (bagages compris), avec éventuellement des marques au verso pour reconnaître les corps. Les organisateurs disposeront de quelques pions « de réserve » pour les pertes et oublis mais ne pourront **en aucun cas** fournir les armées des joueurs.

Selon les tests réalisés cet été, il est possible que certaines modifications soient apportées aux règles de *Champs de bataille*. Sous toutes réserves, les dés de PA pourront être remplacés par des dés de moyenne (de 2 à 5 ou de 2 à 4). De même, les dés de combats sont très aléatoires. Un dé de moyenne pourra là encore être utilisé, ou même des dés de – 1 à + 1. Les Carolingiens se verront probablement interdire l'avantage de démonter ou devront payer plus cher cet avantage. Des éléments de terrain ou des cartes vont être spécialement imprimés et le championnat comportera d'autres surprises.

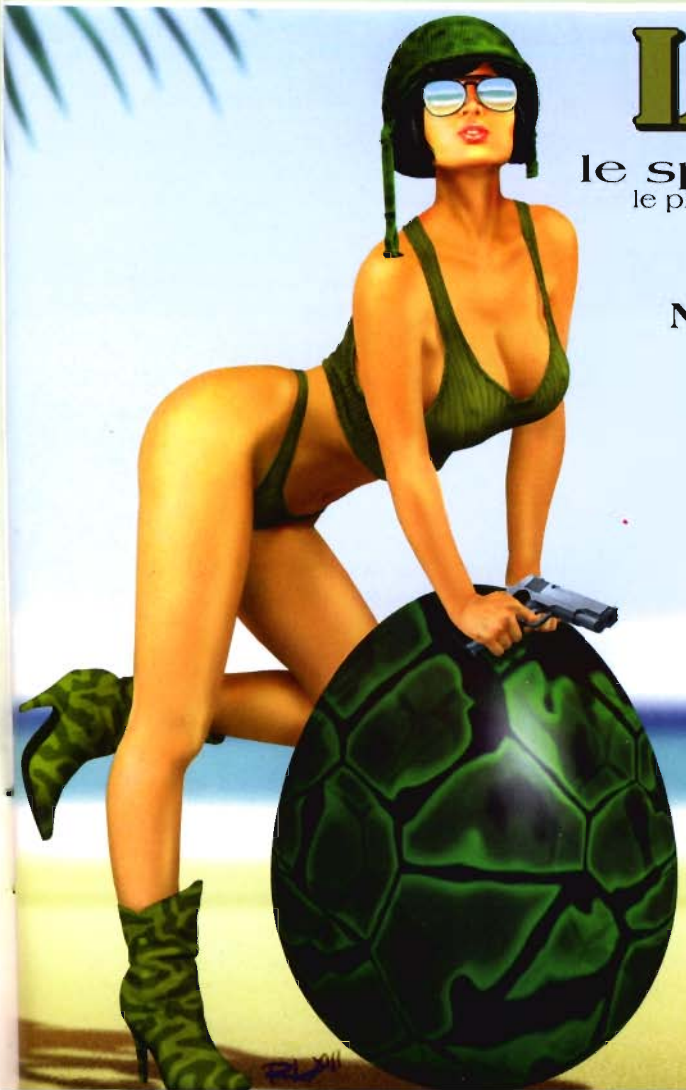
Ne manquez pas ce rendez-vous exceptionnel du jeu d'histoire sur carte. Le championnat de France est l'occasion de rencontrer de nombreux joueurs (plus de 120 participants à chaque fois !), de bien s'amuser et d'apprendre de nouvelles techniques de jeu, tout ça dans la bonne humeur et avec rigueur. Tous à Boulogne-Billancourt pour le XIII[e] championnat de France de jeu d'histoire. *VaeVictis* !

Claude RENAUD

Lieu : mairie de Boulogne-Billancourt, 26 av. André Morizet, Boulogne-Billancourt (92).

Inscriptions : envoyer vos coordonnées à l'ACPW : Laurent Garbe, 11*bis*, rue Angélique Vérien, 92200 Neuilly. 79 F l'inscription.

Renseignements : Nicolas Pilartz : (1) 53 28 02 49 ou Laurent Garbe : (1) 46 24 47 18.



L'ŒUF CUBE

le spécialiste du jeu de simulation

le plus grand choix - le meilleur accueil - les prix les plus bas

NOUVEAUTÉS de la RENTRÉE

SAMOURAÏ (GMT)
DIXIE GETTYSBURG
TANK COMMANDER
FIELD and GLORY (MIH)
ARMY of the HEARTLAND (COA)
ASL ANNUAL 96
ASL CEMETERY HILL
ASL 96 PACK
ASL SCHWERE SS PANZER ABTEILUNG 102
Quelques curiosités :
TEXAS REVOLUTION 1836
BATTLE of VICTORIA

Tous les magazines : General, Fire & Movement, Moves, C31, ASL News
Critical Hit, Strategy & Tactics, Command Magazine...
Jeux de simulation PC et Mac

Plus de 100 traductions de jeux disponibles
et en prime les conseils d'un spécialiste : Vincent dit "Bugs"
Boîtes d'échange : Dixie, Shilhoh, Eagle...

et toujours : Dépôt-Vente de vos jeux d'occasio
Vendez et achetez aux meilleurs pri
Vendez vos anciens jeux et achetez-vous le collector de vos rêve

Œuf Cube Classic • 24 rue Linné - 5è • Tél (1) 45 87 28
Œuf Cube Cyber • 15 rue Guy de la Brosse - 5è • Tél (1) 43 31 91
de 10h15 à 18h45 du Lundi au Samedi • Métro Jussi
VPC par téléphone ou sur Minitel 3615 AKELA*OEUF CU
E.Mail oeufcube@microne

ZORNDORF, 1758

Clash of Arms fait dans la dentelle

APRES sa série sur l'Empire, Clash of Arms s'intéresse maintenant à la période précédente, celle des guerres en Dentelles, avec une nouvelle série intitulée *Battles from the Age of Reason*. Nous vous présentons ici le second titre de cette série : Zorndorf.

Par Luc OLIVIER

Deux batailles de Frédéric II de Prusse ont déjà été éditées dans cette série des « batailles dans l'Age de raison » : Kölin, première défaite de Frédéric en Bohême, en juin 1757, face aux Autrichiens, et Zorndorf, en août 1758, victoire tactique contre les Russes aux limites orientales de la Prusse.

Kölin, paru en 1994, avait connu un vif succès par la qualité de la simulation et l'originalité du thème, *Zorndorf* en reprend les règles — améliorées pour l'occasion — avec une présentation identique et des subtilités tactiques de même ordre. Il est à cet égard remarquable de constater les différences de tactiques entre les guerres en Dentelles et l'époque napoléonienne, pourtant consécutives. Quelques améliorations technologiques et surtout un esprit guerrier totalement différent ont entraîné une énorme évolution de la tactique militaire. La qualité des simulations proposées permet vraiment de s'en rendre compte.

Zorndorf reprend tous les standards de Clash of Arms. L'aspect graphique est digne de ses séries tactiques : pions superbes et vivement colorés avec, sur une face, l'effectif et, sur l'autre, toutes les caractéristiques techniques; cartes jaunies, finement dessinées et teintes. Un livret de règles standard — actuellement dans sa seconde édition — explique en détail tous les mécanismes généraux. Il est prévu pour couvrir toutes les batailles entre 1740 et 1783. Un second livret présente les règles spécifiques à la bataille, tables et scénarios. L'historique fourni est très bien écrit et permet de restituer parfaitement le contexte de l'époque et les différentes phases de la bataille.

Le commandement prime

Zorndorf est une simulation tactique détaillée. L'hexagone couvre une centaine de mètres, le tour dure vingt minutes et les pions représentent des bataillons d'infanterie, batteries d'artillerie et régiments de cavalerie (entre 50 et 100 hommes le point de force). Enfin, les principaux chefs de chaque camp sont également représentés, ils auront un rôle important dans la chaîne de commandement. L'élément le plus innovant est d'ailleurs le système de commandement et d'activation des chefs.

Toutes les troupes font partie d'une formation — l'équivalent d'une brigade — commandée par un chef, qui est lui-même dirigé par un chef d'aile, ce dernier devant être en liaison avec le commandant de l'armée. Ce sont ces commandants qui permettent l'activation, c'est-à-dire le mouvement et combat des différentes formations de troupe. Ainsi, durant chaque tour, au début de chacune des phases d'activation — dont le nombre dépend du hasard —, les deux camps vont comparer l'initiative de leur général principal, modifiée par un dé, pour pouvoir agir ou obliger l'ennemi à agir. Les actions se traduisent par l'activation d'une formation ou éventuellement d'une aile entière, suivant la différence entre les deux initiatives.

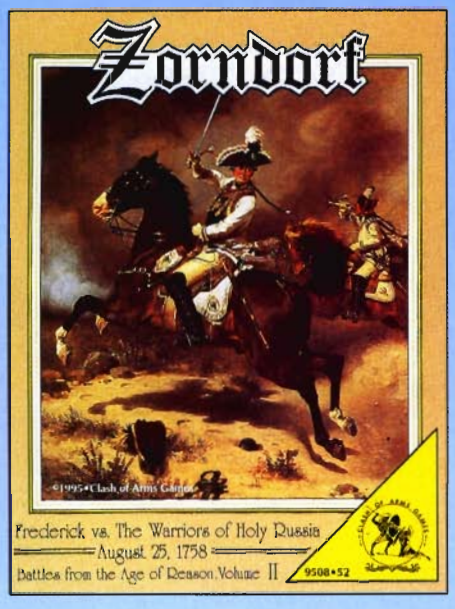
Il n'y a donc pas de tour de jeu figé avec une phase d'action par camp, mais une phase globale où tout est possible. Par ailleurs, suivant la somme des deux initiatives, un marqueur peut être avancé d'un cran sur le compteur de fin de tour. Arrivé en fin de colonne, le tour est fini même si toutes les formations n'ont pas agi, elles perdent leur capacité de mouvement et de combat mais ont cependant droit à un tir. La longueur de cette colonne de fin de tour diminue au cours des heures, simulant la fatigue des troupes et l'avancement du jour.

Ce simple mécanisme permet aux deux camps d'activer régulièrement des troupes, sachant que le camp avec le meilleur chef — ici Frédéric II — activera plus souvent ses formations. Le tour se termine souvent sans que toutes les forces aient pu agir, généralement au détriment du Russe. A Zorndorf, le commandant russe, Fermor, a ainsi une fâcheuse tendance à déserter sans raison le champ de bataille, laissant ses chefs d'aile gérer la situation. Le seul avantage russe réside dans les cosaques, qui n'ont pas besoin d'être activés pour agir.

Les formations

Zorndorf simule une bataille du XVIII[e] siècle, période la plus caractéristique pour les exercices de troupes : toutes les formations complexes pour mouvoir et faire batailler les troupes sont prises en compte. Il existe aussi des états involontaires qui sont abusivement répertoriés comme formations mais sont principalement dus à des échecs de test de moral entraînant désorganisations et déroutes.

Les formations volontaires se répartissent en onze variétés, soit propres à l'arme, soit nécessitées par le terrain. La plus appréciée est la ligne, qui peut s'étendre sur plusieurs hexagones ou se terminer en crochet, valable



pour tirer et attendre l'ennemi sans bouger. La colonne est très utile pour les déplacements sur les routes, marche ou assaut, mais désastreuse pour le combat.

Des formations plus spécifiques gravitent entre les deux, comme le carré, la formation en tirailleurs ou l'ordre général adopté dans les villages. Elles sont utiles pour des cas précis. Enfin, l'artillerie peut être soit en batterie, soit en mouvement. De plus, toutes les troupes devront naturellement être orientées, avec un front, un flanc et un dos dont la taille variera suivant la formation et un éventuel déploiement sur plusieurs hexagones.

Ce système de formation permet de comprendre réellement l'organisation et les problèmes tactiques de l'époque : pour bouger rapidement, il vaut mieux adopter la colonne, mais malheur à l'unité surprise dans cette formation, surtout par une charge de cavalerie; pour recevoir un ennemi ou progresser lentement en zone dangereuse, la ligne est plutôt indiquée.

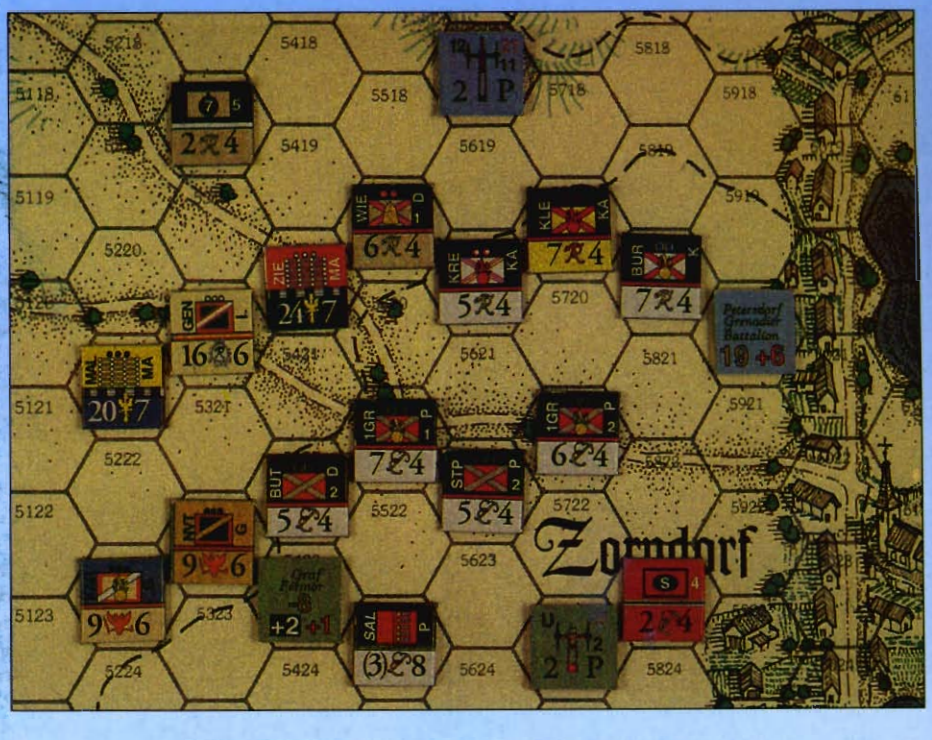
De son côté, le carré permet d'ancrer un flanc face à une menace potentielle de cavalerie. Paramètre important, chaque camp n'agit pas avec les mêmes facilités, l'efficace *drill* prussien favorise les troupes de Frédéric qui, malgré leurs effectifs inférieurs, feront sentir tout le poids de leur présence, contrairement aux Russes souvent immobiles, attendant patiemment de tomber sous les boulets. Enfin, les

Zorndorf

Jeu en anglais assez complexe édité par Clash of Arms et conçu par Paul Dangel et Phil Boinske.

Comprend trois cartes et 300 pions, cinq scénarios, un livret de règles de base et un livret de règles spécifiques accompagnées d'un historique détaillé. Jeu en solitaire possible.

Août 1758, la redoutable armée prussienne de Frédéric II fait face à l'armée russe du comte Fermor, devant la ville de Zorndorf. La qualité graphique des pions de Clash of Arms est inchangée. Cette photo ne montre bien sûr qu'une infime portion des unités présentes à cette bataille (par ailleurs, la règle d'orientation des pions n'est pas respectée).



troupes se déploient mieux d'un côté que de l'autre, à cause du respect de l'ordre de mouvement des compagnies.

Toute la richesse de la simulation repose donc dans la capacité du joueur à adopter la meilleure formation compte tenu de la proximité de l'ennemi, de la qualité de ses troupes et des capacité d'activation de ses chefs.

Le choc, facteur décisif

Pour gagner la partie, il faut démoraliser l'armée ennemie, ce qui est obtenu essentiellement par les pertes infligées au combat, plus éventuellement quelques objectifs géographiques. Ces pertes sont occasionnées soit par le feu — peu puissant à l'époque, sauf pour l'artillerie —, soit par le choc, qui est redoutable pour les deux parties.

Chaque pion est doté d'un nombre d'hommes et d'un niveau d'efficacité, les deux agissant sur le combat. Beaucoup de facteurs tactiques vont influencer la table de mêlée, notamment les différentes formations ou la localisation de l'attaque : front, flanc ou dos. Pour des combats sans avantage décisif initial, le hasard est fortement présent. De plus, toute mêlée est achevée dans le tour, car la table entraîne le rejet du dé jusqu'à la déroute ou destruction d'un des deux camps.

Ce système permet des actions très fluides mais oblige les joueurs à réfléchir sérieusement avant d'engager leurs troupes, car une fois un flanc tourné ou une aile en déroute, l'action est difficilement rattrapable, à moins d'avoir une solide réserve et de pouvoir l'activer promptement, car les troupes déroutées fondent en fuyant et sont extrêmement vulnérables à la cavalerie légère.

Pour maximiser le succès d'une attaque, il vaut mieux la préparer avec soin et combiner les trois armes. Le temps est rarement compté car toute la journée est disponible et mieux vaut bien organiser ses troupes que de finir une bataille dès midi en ayant épuisé tous ses hommes en vain. L'attaque doit débuter par quelques bonnes salves d'artillerie pour diminuer et désorganiser les gros bataillons et la cavalerie ennemie proche. Ensuite, il faudra avancer une ligne complète d'infanterie qui échangera ses feux avec l'ennemi, sur éventuellement plusieurs tours, puis suivra l'assaut des meilleures troupes — surtout les grenadiers — pour briser un point précis de la ligne ennemie.

Enfin, une charge de cavalerie pourra finir le travail en prenant de dos ceux qui résisteraient encore et en sabrant les fuyards. Il peut être utile de garder quelques réserves pour le cas où l'ennemi contre-attaquerait ou bien que l'assaut finirait mal. Les principes élémentaires de stratégie sur la masse au point critique et sur l'emploi de réserves prennent réellement tout leur sens.

La cavalerie est très utile car sa charge peut être déclenchée en attaque comme en défense et sa masse est souvent irrésistible. Enfin, l'infanterie et l'artillerie disposent de tirs de réaction qui rendent hasardeux tout décrochage et peuvent désorganiser l'assaillant juste avant l'assaut.

Pour pimenter les jets de dés, il existe des résultats spéciaux qui s'appliquent dans de nombreuses circonstances quand un 0 est tiré. Ils peuvent transformer un résultat de manière bénéfique ou désastreuse et jouent sur les activations, tirs, corps-à-corps, poursuites de cavalerie et pertes de chefs. Ce simple mécanisme simule parfaitement l'effet du hasard inhérent à toute bataille : mort d'un chef, héroïque défense d'un bataillon, rappel impossible d'un régiment de hussard poursuivant un ennemi en déroute...

Une grande bataille

Le jeu est composé de cinq scénarios. Les deux premiers, plutôt conçus pour s'initier, présentent l'attaque prussienne du matin contre l'aile droite russe, attaque qui s'est terminée de façon catastrophique, la défaite étant évitée de justesse par l'intervention des réserves de cavalerie. Les scénarios trois et quatre proposent la bataille dans sa totalité, soit dans la version à trois cartes, soit à deux cartes pour ceux qui disposent de moins de place.

En plus de quelques objectifs géographiques, le Prussien pourra détruire des chariots de ravitaillement russes coincés entre les deux lignes d'infanterie. Enfin, le scénario cinq est un intéressant « *Et si...!* » qui place l'armée prussienne dans les positions de la nuit précédant la bataille, juste avant son vaste mouvement tournant. Il permet de jouer l'action à l'envers, mais risque surtout de rallonger un jeu déjà bien long.

Le scénario le plus intéressant est le troisième, qui simule toute la bataille entre 9 h et 21 h 45. Il demande énormément de temps mais l'issue sera sans doute connue bien avant la fin. Le terrain est vaste mais segmenté par des ravins qui couvrent les flancs et canalisent les attaques et par la présence d'un bois entre les deux camps qui gêne le déploiement.

Historiquement, le Russe resta en défensive, se contentant de contre-attaquer localement, tandis que Frédéric échoua l'attaque du matin, puis transforma le reste de la journée en boucherie durant laquelle la cavalerie sauva souvent la situation. La victoire revint au Prussien car le Russe se replia, abandonnant son offensive vers la Prusse.

Vu les différentes possibilités de chaque camp, l'action pourra se dérouler tout autrement, suivant les compétences de chaque joueur à manœuvrer ses troupes. Le commandement russe est néanmoins nettement inférieur à son homologue prussien, ce qui provoque une inertie considérable dans les activations.

Complexe mais passionnant

Zorndorf est digne de son frère aîné *Kölin*, dont il améliore les règles et reprend les principes de tactique (un errata est d'ailleurs fourni). Ce système de jeu est très bien conçu et permet de comprendre réellement l'art de la guerre de l'époque. Comparé au système napoléonien du même éditeur, il présente de nettes améliorations, surtout au niveau du commandement, mais cela est rendu possible par la plus faible échelle des batailles et par la structure différente du commandement. Ces batailles permettent de se rendre compte du génie de Frédéric II, qu'il est très dur d'égaler ! Ce système semble d'ailleurs promis à un bel avenir avec déjà un troisième jeu en préparation, qui mettrait en œuvre l'armée française. ❐

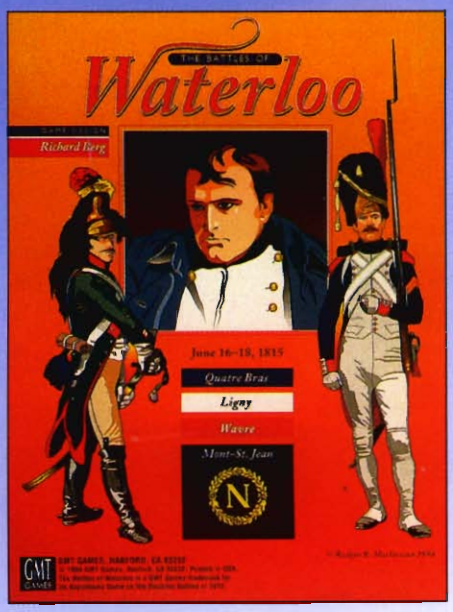
The Art of War Annual

Clash of Arms édite deux fois par an un fanzine semi-professionnel, *The Art of War Annual*, qui présente les projets de l'éditeur et propose quelques scénarios, aides de jeux et erratas. Le dernier numéro, daté de printemps 1996, comprend deux scénario pour la série *Civil War* (voir *Vae Victis* n° 3), avec une petite planche de pions en cartons, des aides de jeux pour *Achtung-Spitfires* (avec de nouveaux avions) et quelques autres petites choses.

Comme projets à venir, Clash of Arms annonce ***Home before the Leaves Fall,*** une simulation de la première année de la Grande Guerre (août à novembre 1914) qui comprendrait plus de 2 000 pions, et ***Jena*** (automne 1806), qui traite de la brillante campagne de Napoléon contre la Prusse, avec le système du jeu *L'Armée du Nord*.

PLEINS FEUX SUR WATERLOO

Trois simulations à l'essai



ARCHÉTYPE de la bataille décisive, Waterloo est devenue un cas d'école au travers de plusieurs dizaines de simulations, plus ou moins réussies. Aujourd'hui, trois jeux très différents, *Eagles* (jeu de cartes), *The Battles of Waterloo* (sur hexagones) et *Battleground : Waterloo* (sur micro-ordinateur) proposent, avec un grand succès d'audience, des simulations de la bataille à l'échelle de la brigade. *VaeVictis* les a analysé et comparé pour vous...

Par Fabrice AUFORT et Frédéric BEY

La journée du 18 juin 1815, date de la bataille de Waterloo, est profondément ancrée dans l'Histoire de France, côté heures sombres. Des évocations de Victor Hugo et de Stendhal aux souvenirs du capitaine Coignet ou d'Erckman-Chatrian, il reste dans la mémoire collective française la vision des derniers carrés de la Vieille Garde, le général Cambronne à leur tête, fauchés par le feu anglais. Au delà de cet aspect affectif, Waterloo représente un rêve de joueur fait réalité. L'enchaînement et la nature des situations sont, en effet, d'une richesse étonnante dans cette bataille où 72 000 Français affrontent 68 000 Anglo-alliés, suivis de près par presque autant de Prussiens.

Aboutissement d'une campagne durant laquelle s'illustra une dernière fois le génie stratégique de Napoléon Ier, Waterloo s'achève, à l'inverse, par un des plus grands ratés tactiques de l'histoire de l'armée française, lequel met un terme définitif aux 23 années de guerre de la Révolution et de l'Empire. Avec leurs conceptions marquées, ces trois jeux d'histoire nous permettent d'en comprendre encore mieux le déroulement. Pour chacun d'eux, plaisir du jeu, plaisir de l'œil et plaisir de la simulation historique font l'objet de dosages radicalement différents.

Trois jeux pour trois objectifs

Avec ***Eagles***, Columbia Games exploite le filon des jeux de cartes à collectionner, découvert quelques années auparavant par Wizards of The Coast avec le phénomène de société qu'est désormais *Magic*. *Eagles* n'en est pas moins un authentique jeu d'histoire. Le matériel, constitué de 300 cartes différentes (une par brigade, chef, terrain ou événement), est très esthétique. Les personnages, les unités ou les terrains dessinés sont illustrés avec précision et finesse. Les règles combinent celles d'un jeu de cartes à celles d'un jeu d'histoire « classique ». Elles intègrent un minimum d'ingrédients caractéristiques des tactiques de l'époque : les formations (ligne, colonne, carré), la combinaison des armes (charges, grande batterie, assauts à la baïonnette) et l'importance du commandement (ralliement, ajustement au moral). Le jeu utilise un ordre de bataille rigoureusement historique, que les joueurs devront cependant contourner s'ils n'ont pas encore assez de cartes. L'ensemble est conçu pour permettre des parties d'une heure au maximum, très distrayantes et faciles à aborder (les règles tiennent sur un petit dépliant).

La seule contrainte pour pratiquer *Eagles* réside dans l'acquisition des cartes. En effet, elles s'achètent par paquets de 60 composés au hasard. Pour disposer des 300 cartes, il faut alors bien plus de cinq paquets et, en moyenne, on obtient l'équivalent d'un paquet dédoublé après l'achat de quatre neufs. Les échanges s'avèrent alors nécessaires pour limiter l'investissement et obtenir les 200 cartes requises pour jouer un Waterloo historique et valable.

The Battles of Waterloo, édité par GMT en 1994, est lui un produit à la fois plus classique et plus innovant, comme tous les jeux du prolixe et brillant Richard Berg. Il est rempli de finesses, qui en font à la fois un jeu sur hexagone ultra précis et une simulation très fluide et agréable à jouer. L'échelle est la même, soit un pion par brigade.

La carte est magnifique mais les pions sont assez décevants. L'intérêt principal se situe avant tout dans le système de jeu, proche de celui de *The Three Days of Gettysburg* (voir *VaeVictis* n° 7), avec une jouabilité améliorée. Simuler Waterloo avec *The Battle of Waterloo* reste néanmoins une performance d'au moins 16 heures. La différence avec *Eagles* est importante, mais l'objectif est évidemment loin d'être le même. Il n'est plus seulement question de s'adonner aux plaisirs du jeu dans un « décor historique », mais aussi d'être confronté à la difficulté de manier une armée de 70 000 hommes, au contact de l'ennemi et en vertu d'un grand nombre de contingences. Comme dans la plupart des jeux de Berg, la clé de *Battle of Waterloo* réside dans la maîtrise du mécanisme de commandement et d'activation des unités, qui permet aux joueurs de prendre et reprendre l'initiative à plusieurs reprises durant un même tour de jeu.

Continuant sur la lancée de *Gettysburg*, son prédécesseur, ***Battleground 3 : Waterloo*** n'aborde pas les choses sous le même angle que les créations précédentes. L'ensemble du jeu porte sur la journée du 18 juin mais l'affrontement est « découpé » en scénarios selon la chronologie des combats et leurs lieux. Il est bien sûr possible de simuler Waterloo dans sa totalité mais l'intérêt de ce logiciel réside plutôt dans la diversité des situations offertes. Ainsi, le jeu comporte douze scénarios qui retracent les grands moments de la bataille, en respectant fidèlement l'aspect historique (ordre de bataille et objectifs). Par ailleurs, dix autres scénarios proposent des alternatives intéressantes, comme une météorologie plus clémente ou l'arrivée de Grouchy avec les renforts tant attendus...

L'installation et le lancement du programme s'effectuent sans problème et l'interface est simplement superbe. Les bandes son et vidéo qui agrémentent le jeu renforcent réellement l'effet des graphismes, très soignés. Certes, il n'est pas possible d'apprécier la carte sous des angles différents mais le mode 3D (rapproché et éloigné) permet d'apprécier le détail des positions de chaque unité et d'obtenir une vue d'ensemble de la bataille. Au contraire des deux premiers jeux, le propos est, ici, beaucoup plus tactique, mais la phase de choix du scénario permet de déterminer le niveau de commandement souhaité. Ainsi, le joueur décide exactement quels chefs il désire incarner, de l'Empereur jusqu'à certains colonels.

Les systèmes de simulation

Dans chacun des trois Waterloo, le joueur d'histoire est confronté à des mécanismes qui mettent l'accent sur des composantes différentes de la bataille. Les points forts et faibles de ces simulations ne se situent pas non plus aux mêmes niveaux.

Après une partie de *Battle of Waterloo*, les joueurs découvriront vite que les qualités du jeu de Berg résident dans son extrême fidéli-

té au contexte historique. Premier point fort : la gestion du commandement. Les trois armées sont organisées en corps et le jeu permet de gérer les actions des brigades regroupées à ce niveau. A chaque tour (une demi-heure de temps réel), les trois généraux en chef peuvent activer automatiquement un certain nombre de corps (deux pour Wellington et Blucher, trois pour Napoléon) et se résoudre à laisser les autres agir selon l'initiative de leur chef, avec des possibilités souvent réduites.

Respectant ainsi la vérité historique, les offensives doivent être montées avec les corps activés par le général en chef et les actions secondaires avec les autres. Il faut donc savoir planifier sa bataille et conserver des marges de réaction. En effet, les marqueurs d'initiative des chefs de corps (LIM) désignés pour être activés automatiquement par les généraux en chef sont réunis dans une coupelle au début du tour et les autres laissés à part pour une activation par initiative ultérieure. Une mauvaise anticipation des actions de l'adversaire peut entraîner de graves difficultés si les corps soumis à la pression de l'ennemi ont été laissés dans le lot de ceux devant agir par initiative. En outre, l'incertitude reste grande pour ceux qui sont sélectionnés, car leur ordre d'activation est soumis à un tirage aléatoire.

La structure rigide du système de *BG : Waterloo* ne permet pas une telle subtilité. Pour chaque camp, le tour (15 minutes) est une succession de phases classiques et, de ce point de vue, cette simulation informatique est simplement un jeu d'histoire adapté sur micro-ordinateur : ralliement, déplacement, tir défensif, tir offensif, charge, mêlée, changement de camp. Néanmoins, le niveau de commandement semi-automatique (choix individualisé des chefs) offre une souplesse rare dans le domaine des logiciels de simulation historique. Dans cette configuration, les officiers supérieurs sélectionnés donnent des ordres génériques (défendre, occuper, attaquer, attaquer à outrance) et des objectifs à leurs officiers subalternes, qui les relaient jusqu'aux unités combattantes.

L'échelle de base du jeu est bien plus réduite que celle d'*Eagles* et de *Battle of Waterloo*. Chaque régiment peut être représenté par plusieurs icônes et l'ordre de bataille est scrupuleusement respecté (au point que les phases de jeu en mode manuel deviennent parfois laborieuses). Ce système permet de doser l'intensité des attaques tout en adaptant les objectifs au déroulement de la bataille.

Le second point fort de *Battle of Waterloo* réside dans la gamme des déploiements tactiques employés. Les règles permettent en effet

d'utiliser les brigades d'infanterie selon quatre formations différentes : la colonne étendue pour faciliter les mouvements stratégiques, la ligne étendue pour privilégier la puissance de feu, le carré pour se défendre de la cavalerie ou d'un encerclement, et enfin la formation en colonne standard lorsque la force de la brigade est inférieure à six points ou pour privilégier le combat en mêlée (quelle que soit la force). Un marqueur spécifique permet d'identifier chacune d'elle (sans marqueur, l'unité est en colonne).

La cavalerie peut adopter les mêmes formations, à l'exception du carré. Pour sa part, *Eagles* reste plus général. L'effet de la formation adoptée par les unités sur les combats est faible mais il a le mérite d'être pris en compte. Chaque brigade dispose de deux potentiels (tir/choc) et l'infanterie peut adopter le carré (immunité au choc de la cavalerie).

BG : Waterloo reprend le même principe de jeu que Berg et offre les possibilités suivantes : colonne (pour les déplacements et le corps-à-corps), ligne (meilleure puissance de feu), carré (pour éviter les charges de cavalerie, attention aux tirs de l'artillerie !) et tirailleur pour l'infanterie. Cette dernière formation permet d'attaquer les objectifs fortifiés en minimisant les pertes (puissance du tir défensif divisée par quatre) sans encourir le risque de désorganisation. Placés sur les flancs, les tirailleurs protègent également les troupes contre le feu ennemi, lequel peut être dévastateur pour les unités prises en enfilade.

Les mécanismes de combat

Pour simuler les effets de la bataille sur chaque unité, *BG : Waterloo* utilise le concept de fatigue. Ajoutée à la qualité des troupes, cette mesure permet de quantifier précisément l'état physique et mental de chaque troupe. Au fil des changements de formation, des déplacement, des engagements et des tirs essuyés, elle réduit l'efficacité des unités en mêlée et augmente les chances de déroute. Par ailleurs, toute unité qui subit des pertes, entre en mêlée ou occupe un bâtiment, se trouve désorganisée. Dans cette situation, elle est affaiblie et ne peut pas changer de formation.

L'importance des chefs se fait alors sentir davantage durant la phase de ralliement (et de réorganisation) qu'au cours des combats. La puissance d'une unité découle également de ses effectifs, dont les pertes sont immédiatement soustraites par incrément de 25 hommes. Les officiers supérieurs présents au corps-à-corps ne sont pas à l'abri du malheur. De ce fait, les promotions sur le champ de bataille sont fréquentes et suivent scrupuleusement la hiérarchie établie par l'ordre de bataille (jusqu'au fameux « Colonel Anonymous »).

Dans *Battle of Waterloo*, les différentes brigades oscillent entre quatre statuts : normal, désorganisation de niveau 1 ou 2 et déroute. Leur capacité à combattre en subit, évidemment, les conséquences et leur force peut également se trouver réduite (chaque brigade possède quatre pas de pertes). Au niveau de l'armée, chaque corps peut être paralysé en fonction du nombre de ses brigades réduites ou déroutées. Lorsque qu'il est « secoué » (plus de la moitié de ses brigades sont sur la face réduite ou éliminées), il ne peut plus entrer volontairement au contact de l'ennemi. Lorsqu'il devient « épuisé » (toutes ses brigades réduites, déroutées ou éliminées) il doit se retirer à cinq hexagones au moins de l'ennemi. Si un corps « secoué » peut revenir à l'état « normal » par le jeu des ralliements, un corps « épuisé » le reste définitivement. Les chefs également peuvent être blessés ou tués. On retourne alors

Ci-dessus.
La puissance graphique de *Battleground : Waterloo* apparaît bien sur cette saisie d'écran. Avec des mécanismes classiques, ce jeu offre, grâce au soutien de l'informatique, une simulation extrêmement réaliste

Ci-contre.
La disposition des cartes d'*Eagle* illustre ici notre exemple sur l'attaque du château d'Hougoumont (voir encadré page 22).

leur pion, au dos duquel figure le nom du remplaçant et ses caractéristiques de commandement.

Avec *Eagles*, tout est bien évidemment plus simple et donc parfois plus radical. Un tour de jeu est partagé en deux phases distinctes (joueur français puis joueur anglo-allié). Une carte qui subit des pertes doit tester son moral : un nombre de dés équivalent aux nombre des pertes est lancé et un seul résultat supérieur à son niveau moral élimine l'unité ! La bataille s'articule sur la division « fictive » de la table en quatre zones par armée : un centre, deux ailes et une réserve, dans lesquelles chaque joueur peut déployer jusqu'à quatre cartes de troupes. Les chefs et les avantages du terrain ne comptent pas dans cette limite.

Au début de la partie, chaque joueur dispose de deux piles composées d'un nombre de cartes spécifié par le scénario et mélangées aléatoirement. Les cartes de la première pile peuvent être examinées et déployées sur la table selon les choix du joueur, la seconde pile constitue les renforts et sa composition reste inconnue. A chaque tour, les joueurs placent les deux cartes du haut de la pile de renforts dans la zone « réserve ». Ensuite, le mécanisme des mouvements et des combats est sommaire. Chaque brigade peut se déplacer d'une zone par tour (tout mouvement d'une aile vers le centre, ou vice-versa, passe obligatoirement par la zone « réserve »).

Chaque carte possède pour les combats une force (nombre de dés à lancer) assortie de deux valeurs : feu et choc (chiffre à obtenir au dé pour toucher l'adversaire), ainsi qu'un moral (test quand l'unité est touchée). Les chefs ne donnent que des ajustements au moral des unités de leur corps sur lesquels ils sont empilés. Le rôle de Napoléon, Blucher ou Wellington se réduit d'ailleurs à la capacité d'apporter un ajustement au moral pour n'importe laquelle des brigades de leur armée. Les chefs peuvent être éliminés à la suite d'un combat de l'unité qu'ils accompagnent, sur un 1 au dé (c'est-à-dire sur le seul résultat qui ne génère jamais une perte à une unité combattante !).

L'attaque sur Hougoumont selon *The Battles of Waterloo*. En toute hypothèse, le château ne pourra être conquis qu'avec le soutien de la grande batterie.

Une grande richesse

Sans entrer dans plus de détails, il faut également noter que les règles de *Battle of Waterloo* ou *BG : Waterloo* rendent possible la simulation de nombreux éléments tactiques :

– l'efficacité des armes selon les armées (bonus au tir pour l'infanterie anglaise et l'artillerie française, malus pour l'artillerie prussienne);

– l'efficacité supérieure des unités de garde des trois armées (deux niveaux : élite et « super élite », réservé à la Vieille Garde);

– la mise en place d'une grande batterie d'artillerie par les Français; l'utilisation défensive des fermes fortifiées qui parsèment le champ de bataille; la prise en compte, pour chaque brigade d'un niveau d'engagement (susceptible, lorsqu'il est faible de les empêcher de combattre autrement que par le tir) et d'un niveau de moral (capacité à rester organisé au combat et à se rallier).

Par ailleurs, signalons quelques points particulièrement réussis de *Battle of Waterloo*, comme l'excellente règle d'entrée en jeu des Prussiens, qui permet de simuler leur arrivée à l'insu des Français, de façon très satisfaisante; l'évolution de l'état de santé de l'Empereur (traduite par le nombre de corps qu'il peut activer automatiquement selon les heures de la journée); ou encore les capacités particulières de certains généraux comme Uxbridge ou Ney (ce dernier donne des ajustements favorables lorsqu'il conduit personnellement un assaut).

Enfin, la règle optionnelle concernant l'arrivée éventuelle sur le champ de bataille du IV[e] corps français, à partir de 18 h, est également très intelligente. Elle demeure dans un contexte purement historique et correspond au cas ou Grouchy aurait ordonné à un de ses deux corps de marcher au son du canon, avec les délais (itinéraire) et les aléas (point d'arrivée) que cela peut sous-entendre. Elle apporte une tension supplémentaire dans la bataille sans en bouleverser complètement l'équilibre (les renforts arrivent par petits groupes, chacun sur un jet de dé).

Les possibilités offertes par *BG : Waterloo*

La prise de Hougoumont

Le contrôle de la ferme fortifiée d'Hougoumont est une des clés de la bataille de Waterloo. Nous avons étudié le traitement apporté par chaque jeu à cette partie capitale de la bataille. Les différences montrent clairement leurs spécificités propres.

Dans ***Eagles***, la carte Hougoumont ne peut accueillir qu'une seule brigade anglaise, en lui procurant un ajustement de 2 au moral et en interdisant une attaque adverse au corps-à-corps. En clair, si le joueur anglais y déploie logiquement une carte de la Garde anglaise (moral de 4), sa déroute sera très difficile (sur un résultat de 6 uniquement). Même si aucune carte de la Garde n'est disponible, une brigade de moral 3 (vétérans), moins rare, produira exactement le même effet. Pour le joueur francais, prendre Hougoumont est donc presque impossible. Sa seule chance réside dans une distribution de cartes de départ très défavorable au joueur adverse (pas de brigade de la Garde, ni vétérans avec un chef...) et dans une action immédiate, avec toutes ses cartes ayant une forte puissance de feu (infanterie et artillerie, Grande batterie si disponible) contre la ferme fortifiée. Tous ces éléments sur-évaluent légèrement la difficulté de prendre Hougoumont.

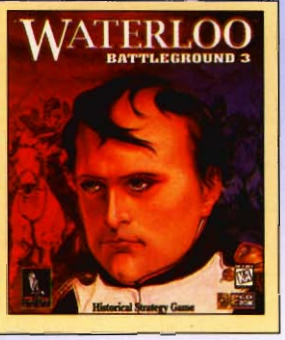
Avec ***Battle of Waterloo***, l'attaque n'est guère plus facile mais elle est traitée avec beaucoup plus de rigueur. L'importance d'Hougoumont est, en premier lieu, soulignée par les conditions de victoire : le joueur anglo-allié ne peut obtenir la victoire décisive (historique) que s'il contrôle les trois hexagones de la ferme à l'issue de la partie. Cela fait de ce bâtiment un objectif primordial pour les deux protagonistes. Les trois hexagones de la ferme possèdent une force intrinsèque (2 ou 3 pas de perte) et une capacité de tir même si aucune troupe ne les occupent. En cas d'attaque, les pertes peuvent être absorbées par n'importe quelle brigade placée en soutien (c'est-à-dire adjacente). De ce fait, tant qu'un tel soutien existe, le Français ne peut espérer emporter les hex. tant convoités.

En revanche, avec des moyens adéquats, l'objectif peut être atteint. Il s'agit, d'une part, de l'artillerie (la Grande batterie représentant l'idéal) pour déloger les unités qui apporte leur soutien à la ferme et, d'autre part, de deux ou trois divisions d'infanterie pour prendre d'assaut les hex. fortifiés. La présence de Ney (+ 2 au dé lors des attaques) peut également faciliter les choses. Attention, même avec un tel engagement, le délai minimal pour conquérir Hougoumont est de six tours (soit trois heures de temps réel) et une moyenne plus réaliste de huit. Cet investissement est-il valable pour le joueur français ? Au regard des conditions de victoire : oui, sans aucun doute ! Car une fois pris, Hougoumont peut être conservé plus facilement, les Anglais ne disposant pas de l'artillerie nécessaire à un attaque similaire.

L'assaut du château fait également l'objet d'un traitement spécifique dans ***BG : Waterloo***. Outre les diverses simulations de la bataille dans sa totalité, deux scénarios lui sont consacrés: *Hougoumont* et *Le château de Goumont* (sic). Le premier est une reconstitution historique fidèle du déroulement de cet affrontement, le second est une variante qui pose la question suivante : que serait-il arrivé si, comme l'espérait l'Empereur, Wellington avait engagé l'ensemble de son flanc droit après l'avance des Français sur la ferme ? Sur le plan du jeu, Hougoumont est, ici encore, très difficile à conquérir. Les défenseurs sont protégés par les bâtiments, la végétation et les murs contre les tirs alors que les attaquants doivent subir le feu ennemi tout en montant la côte pour atteindre les fortifications. Le succès passe par l'utilisation de tirailleurs par vagues successives, pour permettre à la Grande batterie de se mettre en place, tout en maintenant une pression continue sur les troupes de l'adversaire. Après avoir soigneusement pilonné Hougoumont, il est possible de le prendre d'assaut avec des pertes raisonnables mais... l'Anglais dispose de réserves.

Battleground : Waterloo

Jeu CD-Rom PC en anglais. Version française complète prévue pour octobre. Nécessite un 486/DX2 66, 8 Mo et Windows 3.1 ou 95.



The Battles of Waterloo

Jeu assez complexe en anglais, comprenant 480 pions en couleur, trois cartes et aides de jeux cartonnés. Jeu en solitaire possible.

se situent au niveau des variantes prévues pour chaque affrontement. Les différences dans le paramétrage de chaque scénario permettent de retrouver une partie de la souplesse de *Battle of Waterloo*. En outre, le souci du détail des programmateurs associé au respect des conditions historiques offre certaines compensation. Les phases de ralliement, l'arrivée des renforts et le ravitaillement des troupes (en particulier l'artillerie) sont très bien gérés par l'ordinateur.

Ce dernier fait d'ailleurs preuve d'une étonnante résistance. En attaque, certes, l'intelligence artificielle adopte souvent une tactique simpliste, proche du rouleau compresseur, mais l'ordinateur maîtrise parfaitement les subtilités liées aux formations et aux avantages du terrain. Il constitue, en définitive, un adversaire à la hauteur, même s'il est préférable de lui attribuer le rôle de défenseur. Avec un véritable adversaire (par e-mail et chaise tournante, mais aussi via un modem [1]), le jeu devient un véritable régal. L'ordinateur gère l'ensemble des paramètres de la simulation et les joueurs peuvent concentrer leur attention sur les développements stratégiques et tactiques en cours.

Les mécanismes les plus réussis d'*Eagles* sont liés à l'utilisation des cartes de terrains et des cartes d'événements. Les premières permettent à la fois de planter le décor (ex. : la carte *La Haie-Sainte* doit obligatoirement être placée dans la zone centre du joueur anglais). Les cartes *Rivières* ou *Crêtes* limitent le nombre et l'efficacité des assauts, la carte *Hougoumont* apporte une protection au combat et un ajustement moral. Les événements introduisent une dose d'incertitude dans le cours de la bataille. Jouables à tout moment, ils permettent d'intégrer des éléments tactiques que la formule générale du jeu tend à gommer : retard dans les renforts ou défection, intensité des assauts (grande charge de cavalerie, charge à la baïonnette), tirs d'artillerie (mitraille, double charge, Grande batterie française), moral des troupes, etc.

D'autres aspects du contexte historique sont traités avec moins de bonheur, comme l'arrivée des renforts prussiens, conditionné par le tirage dans la pile des renforts d'un chef prussien, ou l'effet dévastateur de leur attaque de flanc. Elle est uniquement simulé par un déploiement limité aux ailes gauche anglaise et droite française (où est l'avantage ?).

A l'issue de cette comparaison, un jugement s'impose. Avant toute chose, nous voulons saluer ces trois jeux, différents certes, mais dont l'esprit atteste du renouveau du jeu d'histoire par rapport à des productions de qualité, mais trop académiques ou fastidieuses, comme l'incontournable *Mont-Saint-Jean* (série *La Bataille* par Clash of Arms).

Eagles s'inscrit nettement un ton en dessous des deux autres simulations. Il pâtit principalement d'une trop grande simplicité des règles. Malgré son recours à un ordre de bataille rigoureusement exact et à un graphisme tout aussi magnifique que fidèle, le jeu de cartes n'approche que de très loin la finesse de simulation historique apportée par les deux autres jeux. Il est par contre le seul des trois que l'on puisse pratiquer « en famille ».

Fidèle à des standards qu'il a lui-même imposé, Richard Berg nous offre, avec *The Battle of Waterloo*, une simulation de toute beauté grâce, en particulier, à des règles dont la pertinence et l'efficacité sont étonnantes. Le jeu n'est pas à la portée des débutants mais il apportera une intense satisfaction aux passionnés désireux d'y investir une partie de leur temps libre. Pour sa part, *BG : Waterloo* est un excellent logiciel de simulation de bataille, qui se situe parmi les meilleurs disponibles sur le marché actuellement. Respectant les données historiques, il constitue, en outre, un exemple en matière d'interface et de convivialité. Certes, le jeu souffre des défauts du genre mais ceux parmi nous qui se souviennent de *Battles of Napoléon* [2] peuvent mesurer le chemin parcouru... ❐

1. C'est une innovation de *BG : Waterloo* par rapport à ses prédécesseurs de la même série.

2. Un classique de SSI réédité récemment dans la compilation *Twenty wargames Classics*.

PHILIBERT

JEUX - FIGURINES - MODELISME

- COLLECTIONS OSPREY -

Série "CAMPAIGN"
RORKE'S DRIFT 1876 (n°41) 132 F
OPERATION BAGRATION 1944 (n°42) 132 F
PAVIA 1525 (n°43) 132 F
MAJUBA 1881 (n°44) 132 F

Série "ELITE"
THE GUARDS1914-45 (n°61) 110 F
ZOUAVE UNITS OF THE AMERICAN CIVIL WAR (n°62) 110 F
GERMAN MOUNTAIN/SKI TROOPS (n°63) 110 F

Série "WARRIOR"
UNION CAVALRYMAN 1861-65 (n°13) 110 F
LATE ROMAN CAVALRYMAN 236-565 (n°15) 110 F
BRITISH TOMMY 1914-18 (n°16) 110 F
US MARINE IN VIETNAM (n°17) 110 F

Série "MEN AT ARMS"
REPUBLICAN ROMAN ARMY (n°291) 95 F
KING GEORGE'S ARMY III (n°292) 95 F
RUSSIAN CIVIL WAR I : THE RED ARMY (n°293) 95 F
BRITISH TROOPS IN WEST INDIES (n°294) 95 F
ARMY OF LOUIS XV CAVALRY (n°296) 95 F
RUSSIAN ARMY OF SEVEN YEARS WAR I (n°297) 95 F

Série "NEW VANGUARD"
STUG III (n°19) 115 F
T-34/85 MEDIUM TANK (n°20) 115 F

Frais de port compris - Autres références : nous consulter

- JEUX DE GUERRE -

(nouveautés · sous réserves de disponibilité)

AUSTRALIAN DESIGN GROUP	
WORLD IN FLAMES 6th ed.	n.c.
WORLD IN FLAMES 6th Deluxe	n.c.
DAYS OF DECISION II	306
SHIPS IN FLAME	186
PLANES IN FLAME	165
WORLDS IN F. ANNUAL 94/95	125
CLASH OF ARMS	
FROM VALMY TO WATERLOO	209
THE KINGS WAR	223
SUPERMARINA	252
ALBUERA-ESPAGNOL	224
CORRUNNA-ESPAGNOL	269
ESPAGNOL-TALAVERA	295
GAME RESEARCH DESIGN	
WAR IN THE DESERT	492
FIRST TO FIGHT	300
SECOND FRONT	660
COLUMBIA GAMES	
WEST FRONT	n.c.
EUROFRONT	210
GETTYSBURG - (CARTES)	n.c.
EAGLES -, DIXIE - (CARTES)	55
THE GAMERS	
TUNISIA	239
CHAMPION HILL	172
STALINGRAD POCKET 2e ED.	187
LEROS	239
BLACK WEDNESDAY	239
APRIL'S HARVEST	215
THE ARDENNES	195
NO BETTER PLACE TO DIE	220
DECISION GAMES	
FORGOTTEN WAR	n.c.
KRIEG 1	n.c.
THE 45' SCOTTISH REVOLT	186
EMPEROR' S FIRST BATTLE	186
BATTLE OF THE ANCIENT WORLD II	186
GMT	
SAMURAI	280
GLORY	224
SPQR PLAYERS' GUIDE	n.c.
INVASION : NORWAY	224
THE THREE DAYS OF GETTYSBURG	355
DIADOCHOI	110
SPI	
THIRTY YEARS WAR QUAD.2e ED.	181
NAPOLEONS' LAST BATTLES	187
MOMENTS IN GHISTORY	
FIELDS OF GLORY	n.c.
A FAMOUS VICTORY	250
KHARKOV, RING OF FIRE	225
PIERCING THE REICH	260
TRIUMPHANT FOX	190
ORIFLAM	
YOM KIPPOUR	249
NACH FRANKREICH Promotion	315
STALINGRAD	235
AFRIKA	249
LES AILES DE LA GLOIRE	235
SPQR Promotion	315
ÉLÉPHANTS DE GUERRE	115
CONSULS	115
AVALON HILL	
STONEWALL'S LAST BATTLE	249
AIR BARON	249
HANNIBAL	249
GLOBAL SURVIVAL	427
LONDON'S BURNING	218
GERONIMO	261
EMPIRE OF THE RISING SUN	328
BREAKOUT NORMANDY	220
GUERILLA	190
M.B.T.	220
MAHARAJA	220
RED BARRICADES	157
TURN POINT STALINGRAD	190
AVANCED SQUAD LEADER	306
A.S.L. SOLO	216
CARTES A.S.L. / S.L.	35
A.S.L. ANNUAL 96	160
A.S.L. ANNUAL 95	165
BEYOND VALOR	246
PARATROOPER	119
YANKS	224
PARTISAN	145
WEST OF ALAMEIN	299
LAST HURRAH	112
HOLLOW LEGIONS	157
CODE OF BUSHIDO	246
GUNG HO	307
CROIX DE GUERRE	216
KAMPFGRUPPE PEIPER I	216
KAMPFGRUPPE PEIPER II	249
SQUAD LEADER	213
CROSS OF IRON	179
G.I. ANVIL OF VICTORY	179
CRESCENDO OF DOOM	208

Et bien d'autres références en stock : n'hésitez pas à vous renseigner !

Liste extraite du tarif général - Prix uniquement valables en vente par correspondance !

VENTE PAR CORRESPONDANCE - COMMENT COMMANDER ?

Par courrier *: sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450 F)*
Par téléphone *: au 88 32 65 35 avec N° de Carte Bleue ou en contre-remboursement.*

TOUS LES ENVOIS SONT POSTES EN COLISSIMO RECOMMANDE
FRAIS DE PORT : 35 F EN FRANCE METROPOLITAINE
PORT GRATUIT : POUR LES LIVRES ET POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 450 F

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TELEPHONIQUE

PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
88 32 65 35 / 88 32 26 37

Horaires :
Lundi de 14h à 19h
Mar-Ven : de 10h à 12h et de 13h à 19h
Samedi de 9h à 19h non-stop

COMME 1914-1918, ils l'appelaient la « Grande guerre ». La guerre de Trente Ans (1618-1648) a marqué le XVII[e] siècle et les générations à venir, bouleversant les équilibres politiques et sociaux pour un siècle au moins. Ce terrible conflit coïncide également avec la montée en puissance de l'Europe dans le monde, politiquement et militairement. C'est l'élément majeur du XVII[e] siècle jusqu'à la suprématie française sous Louis XIV, vers 1680.

Par Jean-Christophe PRUDHON

C'est une Europe théoriquement encore féodale qui voit son influence s'étendre au-delà des mers ; colonies, technologies nouvelles et grands antagonismes religieux se mêlent pour créer en 1618 un mélange détonnant.

La première république d'Europe continentale, la commerçante et protestante Hollande, est un nouveau facteur dans l'arène politique. Catholiques centralisateurs s'opposent aux protestants aux multiples nuances menés par des petits princes et rois, soutenus par le renouveau mercantiliste, et qui cherchent dans le conflit religieux et politique à garder leur autonomie féodale.

L'Espagne, centralisée par la fin de la Reconquista, renforcée par l'or des Amériques et liée intimement à l'Empire depuis Charles Quint, fournit le gros des forces de la coalition catholique. L'enjeu : le Saint Empire Romain Germanique et, par lui, le rééquilibrage des puissances européennes. Cette grande et longue guerre aux facettes multiples consommera l'énergie des participants et modifiera l'art de la guerre et l'impact des conflits sur les rapports socio-économiques.

Le déroulement du conflit

Au départ guerre de religion entre catholiques et protestants, la guerre de Trente ans tourne vite à l'affrontement politique, les Habsbourg s'efforçant d'étendre leur pouvoir et les autres Etats européens — particulièrement la France — tentant de les en empêcher. Les princes catholiques allemands du Saint Empire Romain Germanique et l'Espagne se retrouvent ainsi face aux Etats protestants du nord-ouest de l'Europe (Danemark, Suède) soutenus, pour des motifs spécifiquement politiques, par la France, catholique.

Symboliquement, la guerre de Trente ans commence avec la défenestration de Prague, le 23 mai 1618. Deux envoyés de l'empereur d'Autriche, alors Matthias, sont défenestrés par les parlementaires protestants de la diète de Bohême. Cet acte cristallise les oppositions religieuses et déclenche la guerre en Bohême. Le conflit s'étend bientôt avec l'entrée en guerre du Danemark (1625) puis de la Suède (1629). Le roi de Suède, Gustave-Adolphe, réalise alors une véritable chevauchée victorieuse en Allemagne mais il est tué à la bataille de Lützen (16 novembre 1632).

Le 20 août 1648, le Grand Condé, duc d'Enghien, remporte la victoire décisive de Lens sur les Espagnols. Cette victoire permet à la France de signer le traité de Westphalie — qui clôt la guerre de Trente ans la même année — dans des conditions très avantageuses pour elle. Esprit très brillant, grand chef de guerre, le prince de Condé (1621-1686) remporte sa première victoire à Rocroi, en 1643, alors qu'il n'a que 22 ans. Après la guerre de Trente ans, très hostile à Mazarin, il prend la tête de la Fronde et manque d'emporter Paris puis s'allie aux Espagnols. Il est finalement pardonné et rappelé par Louis XIV en 1668 et remporte encore plusieurs victoires pour la gloire de la France.
Le Grand Condé à la bataille de Lens, tableau de J.-P. Franque, galerie des batailles, Versailles, photo R.M.N.

Le redressement impérial qui suit fait entrer presque tous les Etats européens dans la guerre. L'armée espagnole, opérant à partir des Pays-Bas et dépendant du Saint Empire, menace Paris mais elle est battue à Rocroi (1643), puis à Lens (1648). La guerre s'achève alors avec le traité de Westphalie, qui consacre la prédominance de la France et l'affaiblissement de l'empire autrichien. L'Allemagne, déjà morcelée, se retrouve exsangue et saccagée par les armées de mercenaires qui n'ont cessé de la traverser.

C'est donc un conflit cataclysmique qui, pendant plus de trente ans, ronge l'Europe, englobant la Scandinavie, l'Allemagne, les franges de la Pologne, de la France et de l'Italie. A la fin, si les Habsbourg restent empereurs du Saint Empire Romain Germanique, les Etats protestants ont gagné définitivement leur liberté religieuse et le pouvoir économique est passé au nord-ouest de l'Europe.

Des armées de mercenaires

Deux types d'armée existent au début du XVII[e] siècle, issues des systèmes féodaux encore présents dans les mentalités :

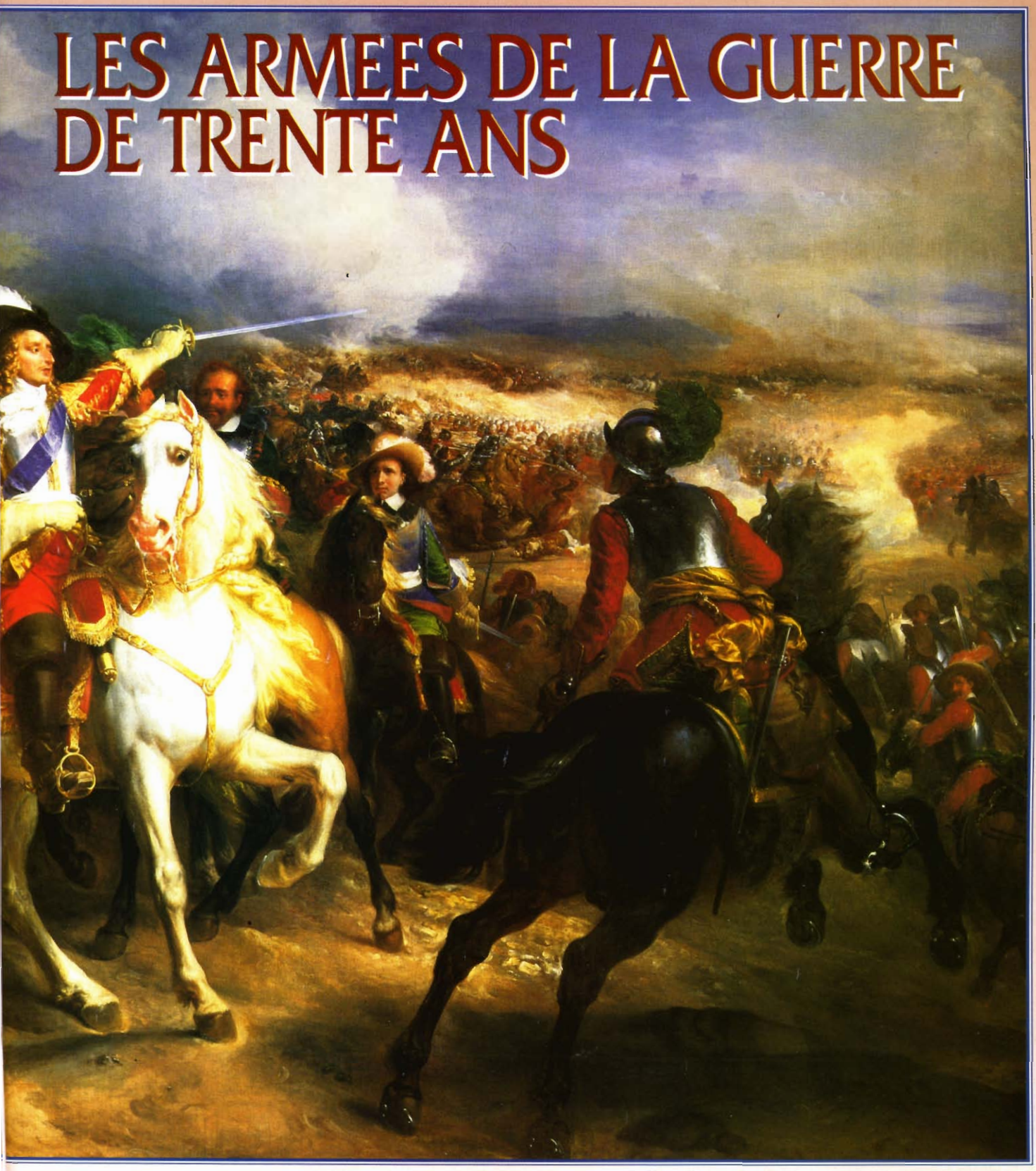
– les milices, plutôt urbaines (Europe de l'ouest) ou féodales (Hongrie, Pologne), en général mal entraînées, sont levées en cas de péril majeur pour faire nombre;

– les armées de mercenaires (nationaux ou pas) : ce sont les armées « permanentes » issues des réformes de la fin du Moyen Age et des guerres d'Italie. Ici, un grand problème : l'argent. Il faut les payer, sinon ils se servent eux-mêmes !

Les frontières du XVII[e] siècle ne sont pas très bien définies, chaque monarque possède des territoires « enchevêtrés » dans ceux des voisins; à l'intérieur des pays, les langues ne sont pas encore toutes nationales : particularismes, féodalité et enclavement font du sentiment national un fait mal défini. Ainsi, être mercenaire ne pose aucun problème de patriotisme et on peut passer successivement dans toutes les armées sans souci.

Ces mercenaires sont issus des classes les plus défavorisées (les Écossais et Irlandais par exemple) qui s'engagent simplement pour pouvoir survivre, ou bien de la noblesse où l'armée est une tradition. Il peut aussi s'agir de cadets de famille à caser ou de simples aventuriers (voir *Le retour de Martin Guerre*). Cepen-

LES ARMEES DE LA GUERRE DE TRENTE ANS



dant, certains États *a priori* peu argentés recourent à la conscription pour nourrir le long massacre : les Suédois avec l'*indelningsverk* qui oblige chaque communauté à fournir un quota d'hommes. Bien que l'un des grands Etats gagnants du conflit, la Suède sortira ainsi épuisée de la guerre, suite à la ponction fiscale et humaine qu'elle aura subie.

Plus la guerre dure en Allemagne, plus le pays est rançonné, pillé, détruit, plus il y a de paysans sans ressource dont le dernier recours est d'être soldats (donc pillards) eux-mêmes. Il est bien connu qu'en cas de disette, les hommes armés sont les mieux lotis...

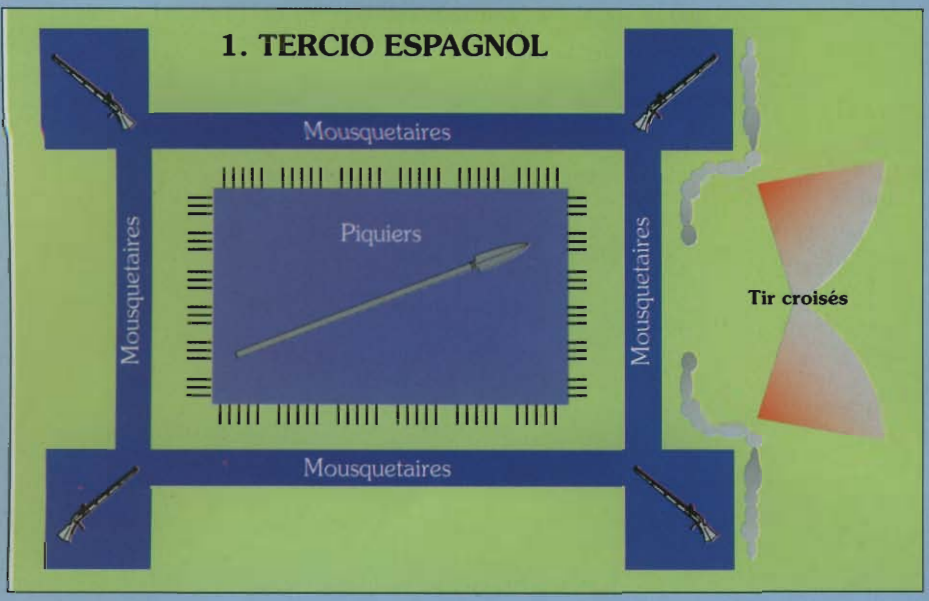
Ces armées de mercenaires sont recrutées par des « entrepreneurs » militaires, dont le plus connu est Wallenstein, chef de l'armée impériale pendant une bonne partie de la guerre. Les soldats sont regroupés en compagnies autour d'un capitaine « propriétaire » et les compagnies autour d'un colonel « propriétaire ». Propriétaires, ils sont de la « charge », c'est-à-dire des revenus et des coûts de l'unité, le tout étant arrangé par accord entre les généraux, les intendants ou les souverains directement. On se vend donc en unités constituées.

Ces armées sont des villes en mouvement : chacune est suivie d'une multitude de civils, femmes et enfants des hommes de troupe, non combattants des transports, entrepreneurs de tous types, commerçants. C'est une communauté assez autonome qui vit des subsides de son souverain d'allégeance, des réquisitions et des pillages.

Les types d'unités

Par tradition, l'arme noble est encore la cavalerie. Même si le cuirassier en armure des pieds à la tête existe encore jusqu'en 1660, il laisse de plus en plus la place à des types plus légers. La cavalerie souffre depuis la fin du XV^{e} siècle

LES FORMATIONS TACTIQUES DU XVII[e] SIECLE



1. Les Tercios

Célèbres formations de l'infanterie espagnole, les Tercios, ou « carrés espagnols », apparaissent vers le milieu du XVI[e] siècle et combinent le feu des mousquetaires et la résistance des piquiers. Les mousquetaires sont répartis sur deux rangs autour de gros carrés de piques et, comme des tours, en quatre « manches » aux quatre coins.

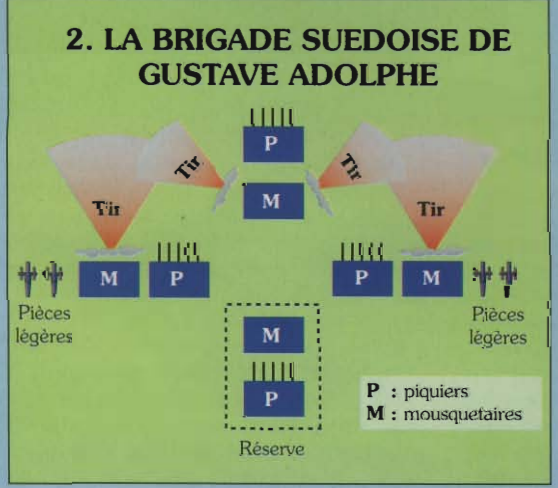
C'est une formation compacte, solide, qui n'a pas de flanc ni d'arrière, sauf momentanément quand elle bouge. Si c'est une « bonne » cible pour l'artillerie, un Tercio présente une résistance phénoménale. Du fait de l'accroissement du nombre de tireurs et de canons et de l'efficacité grandissante des tirs, le Tercio tombe en désuétude dans l'armée impériale pendant la guerre de Trente ans, même si les Espagnols l'utilisent encore à Rocroi, en 1643.

2. La brigade suédoise de Gustave-Adolphe

Composés d'éléments plus petits et plus mobiles que les Tercios, la formation de l'armée suédoises introduit plusieurs énormes changements dans la tactique militaire.

Tout d'abord, cette formation annonce l'ordre linéaire — par opposition aux colonnes ou aux masses du Moyen Age et de la Renaissance. Les mousquetaires sont sur six rangs et tirent en salve de deux rangs. Les piquiers peuvent faire des assauts entre les salves mais les mousquetaires sont eux aussi entraînés au combat rapproché. C'est un ordre relativement mince (moins vulnérable aux canons) qui privilégie le choc : choc de feu de masse et de l'attaque consécutive.

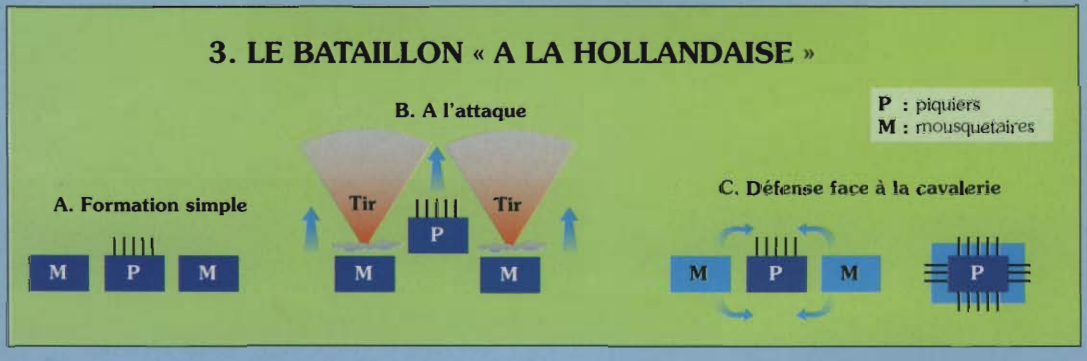
Enfin, Gustave-Adolphe met en place, avec cette formation, l'organisation des petites unités : les escadron de 500 hommes deviennent des bataillons, composés de quatre compagnies, trois bataillons formant une brigade. La brigade s'organise en unité permanente, dotée d'une hiérarchie de commandement (colonel pour la brigade, lieutenant-colonel pour le bataillon et capitaine pour la compagnie). La brigade suédoise représente ainsi le premier système régimentaire moderne.



3. Le bataillon « à la hollandaise »

Maurice de Nassau met en place, sur le modèle de Gustave-Adolphe, une formation linéaire flexible, en intercalant piquiers et mousquetaires (**A**). La profondeur est variable, de six jusqu'à douze rangs. En attaque, après un échange de tir, les piquiers se portent en avant pour l'assaut (**B**).

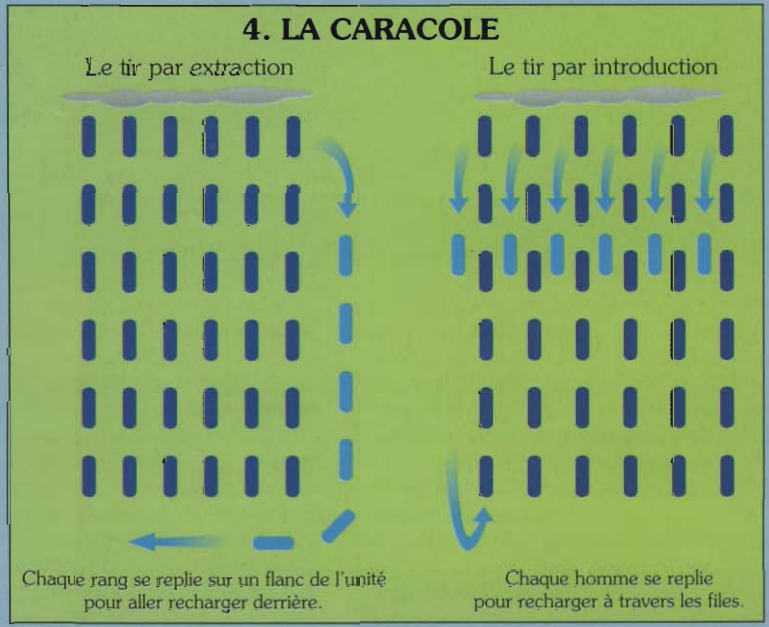
En défense face à de la cavalerie, les mousquetaires se déploient en carré « sous les piques » et forment un hérisson quasi immobile (**C**).



4. La caracole

Les cavaliers se rapprochent de l'ennemi et déchargent leurs pistolets presque à bout portant, mais sans engager l'adversaire en mêlée. Les rangs se replient ensuite derrière leur formation pour recharger leurs armes. Cette caracole peut être exécutée selon deux méthodes :

- le tir par extraction;
- le tir par introduction.


4. LA CARACOLE
Le tir par extraction
Le tir par introduction
Chaque rang se replie sur un flanc de l'unité pour aller recharger derrière.
Chaque homme se replie pour recharger à travers les files.

La bataille des Dunes, pendant le siège de Dunkerque en 1658, marque la fin de la guerre contre l'Espagne. Turenne écrase l'armée espagnole, pourtant commandée en partie par le prince de Condé, en lutte contre Louis XIV depuis la Fronde. Cette bataille est particulière puisque l'armée française comprend alors un fort contingent anglais, une occurrence plutôt rare avant le XX^e siècle ! De plus, la bataille des Dunes marque la déroute complète des Tercios espagnols, débordés par une manœuvre de cavalerie et littéralement écrasés (400 morts français contre 1 000 Espagnols tués et plus de 5 000 capturés). La ville de Dunkerque, cédée à l'Angleterre pour son aide, sera vendue par Charles II à Louis XIV six ans plus tard.

La bataille des Dunes, tableau de Charles Larivière, Versailles et Trianon, photo R.M.N.

de la supériorité croissante de l'infanterie par la résistance des masses de piques et « l'allonge » du feu (arc long d'abord, arquebuse et mousquet ensuite, qui percent les armures). La cavalerie reste synonyme de mobilité, de rapacité aussi, elle permet la rupture d'un ennemi entamé et le choc pur.

Ces cavaliers sont organisés en régiments comprenant un nombre variable d'hommes, de 300 à 1 000, divisés en escadrons. L'unité de base est la cornette, du nom du fanion qui la distingue (de 60 à 150 hommes).

Les types d'unités montées:

– *le cuirassier* : simple héritier des chevaliers lourds, équipé de pistolets à rouet, il utilise le plus souvent la caracole et le feu plutôt que la charge (exemple : la cavalerie lourde impériale, les reîtres de Pappenheim).

– l'arquebusier : protégé ou non par un corselet métallique et un casque, il tire ou il charge. Il a des pistolets et une arme à feu longue (arquebuse, carabine, mousquet, etc.). Il coûte moins cher que le cuirassier et il est plus mobile.

– le dragon : c'est en fait un fantassin monté sur un mauvais cheval. Il sert à la petite guerre (reconnaissance, embuscade), à tenir une position avancée et à tirer au profit de la cavalerie.

Les pays à la limite de la Pologne et de l'Empire ottoman (Habsbourg, Italiens) ont des cavaliers légers aux tactiques « orientales » de harcèlement et de charges feintes, tels les Croates impériaux, les hussards hongrois et les cosaques Lissowski « loués » par la France. Les proportions sont variables selon les armées et les années : la cavalerie représente entre un gros tiers et un cinquième des armées de campagne. C'est surtout parce que sa cavalerie est moins bien équipée en cuirasses et en armes à feu que Gustave-Adolphe, le roi « innovateur » des Suédois, l'oblige à charger à fond de train.

Cette tactique du choc de préférence au feu déstabilise souvent les cavaliers adverses. Elle est loin cependant d'assurer le succès garanti. La rapidité et l'élan n'ont pas toujours le dessus sur la protection et la cohésion.

Ainsi, c'est bien parce qu'il craint la cavalerie lourde de Pappenheim que Gustave-Adolphe utilise le terrain et l'infanterie pour déstabiliser les masses solides de la cavalerie impériale. Le Grand Condé va, plus tard, utiliser cette charge à outrance pour submerger la cavalerie espagnole à Rocroi [1].

Même si c'est dorénavant l'infanterie la reine des batailles, c'est souvent la cavalerie qui, par sa souplesse et sa rapidité, décide des victoires quand, par exemple, ayant brisé la cavalerie adverse, elle se rabat sur le gros de l'armée ennemie. Bien qu'il soit souvent difficile après une dure mêlée de résister à la tentation d'aller piller les bagages adverses !

Dans les armées d'Europe de l'Ouest, l'infanterie est formée de deux types de troupe, le plus souvent utilisés intégrés dans des bataillons. Ce sont les mousquetaires et les piquiers.

Depuis la fin du XVI^e siècle, l'armement de tir s'est standardisé : le mousquet a pris la suite de l'arquebuse, qui est une arme longue à mèche lente (4 à 6 mètres enroulés autour du côté). Les mousquetaires ont en général une série de charges prêtes dans des tubes de bois

1. La bataille de Rocroi fera l'objet de notre prochain jeu en encart.

munis de couvercle et suspendus par des cordelettes à une bandoulière de cuir. Comme il y en a une dizaine, on les nomme inévitablement les douze apôtres. Deux poires à poudre permettent soit de reconstituer les charges des « apôtres », soit de charger directement : on utilise une poudre fine pour générer l'explosion dans le bassinet et une plus grossière pour la propulsion dans le canon. Cette utilisation est valable pour les armes de cavalerie bien sûr et aussi pour l'artillerie.

Le mousquetaire est enfin armé d'une épée pour le combat rapproché. Les Suédois vont introduire des cartouches prêtes avec la balle, alléger le mousquet au point de ne plus avoir besoin de la fourquine de support. Certaines unités de dragons et d'infanterie auront aussi des armes à rouet, beaucoup plus chères mais plus sûres et plus mobiles. Ces « fusils » équipent en particulier les fusiliers, c'est-à-dire les unités spécialisées pour escorter l'artillerie (en effet, ici, pas de mèche lente à proximité pour limiter les risques d'explosion).

La pique encore prépondérante

Le piquier est encore jusqu'au troisième quart du siècle le fantassin de choc, héritier de la fin du Moyen Age des fantassins suisses et écossais. La phalange massive représente la capacité de choc de l'infanterie en rase campagne. En hérisson, les piquiers protègent les mousquetaires des attaques de cavalerie. Le piquier a en principe un casque, une armure devant et derrière et souvent aussi sur les cuisses.

Son arme principale, la pique, peut atteindre jusqu'à six mètres de long. Fatigante à transporter, les hommes en réduisent bien souvent la longueur. Il semblerait que ce soit un moyen de reconnaître des troupes de vétérans : piques plus courtes que le règlement et bien alignées (en effet, comme les nouveaux ont peur sous le feu, les piques bougent !). Le piquier coûte plus cher que le mousquetaire : par son équipement et parce que son entraînement est plus long. L'évolution des conflits (guerre de Trente ans et guerre civile anglaise) verra diminuer la proportion de piquiers dans les armées de l'époque.

Les impériaux commencent avec trois mousquetaires pour quatre piquiers, puis passent en général à trois mousquetaires pour deux puis un pour un. En face, les armées plus orientées vers le tir, comme l'armée hollandaise, ont plutôt un piquier pour deux mousquetaires. Les fantassins sont organisés en compagnies mixtes d'un nombre très variable mais l'organisation de bataille est en bataillons (ou escadrons) de trois cents à mille hommes. Là, les piquiers sont groupés au centre de l'unité.

L'usage de l'artillerie

L'utilisation de l'artillerie en bataille en est encore aux balbutiements. Le grand nombre de types de pièces rend toute standardisation impossible (c'est aussi un casse-tête pour les munitions). L'artillerie est divisée en deux usages bien spécifiques, même si au sein d'une armée elle est regroupée dans le « train d'artillerie » : les sièges et la bataille. Toute cette artillerie est très peu mobile, inutilisable en bataille pour les pièces de siège. Les autres pièces sont en général placées dans des positions qu'elles gardent tout au long du combat.

On assiste plus souvent à une préparation d'artillerie ou un duel qu'à une action concertée avec les autres armes. Ces pièces sont

Gustave-Adolphe, le lion du Nord, est le monarque le plus flamboyant de la guerre de Trente ans, même si sa chevauchée en Allemagne dure moins de deux ans (il est tué lors d'une charge à Lützen, en 1632). Innovateur génial, Gustave-Adolphe est ainsi le père de la conscription, de l'organisation régimentaire et de nouvelles formations tactiques « modernes » (voir encadré).

GVVSTAVVS ADOLPHVS
D.G. SVECORVM GOTHORVM ET
VANDALORVM REX MAGNVS PRINCEPS
FINLANDIÆ DUX ESTHONIÆ ET CARE-
LIÆ NEC NON INGRIÆ DOMINVS

lourdes et ont un tir lent, souvent d'ailleurs parce qu'il y a peu de canonniers. Les Suédois puis les impériaux vont équiper leur infanterie de pièces légères, dites de bataillon, capables d'être traînées à la vitesse de marche des fantassins. Bien que de petits calibres, tirant en général de près et à mitraille, elles sont un appoint non négligeable au feu de l'infanterie.

Les armées en campagne sont des villes ambulantes. Pouvant atteindre 50 000 hommes, on peut en doubler sans se tromper le nombre avec les conducteurs de chariots, les valets des officiers, les femmes et les enfants qui suivent. S'il y a cuisines, forges, ateliers de réparation, camp avec tentes, il n'y a pas réellement de service sanitaire.

Chaque souverain possède aussi un certain nombre d'ingénieurs qui sont des « artisans » spécialisés dans la construction des places fortifiées. La guerre de siège n'a plus l'importance qu'elle avait au Moyen Age, ni qu'elle aura à nouveau à la fin du XVII[e] siècle. Ceci pour deux raisons : le théâtre des opérations est très grand et les protagonistes sont implantés un peu partout, que ce soit lors de la guerre de Trente Ans ou lors de la guerre civile anglaise. Ainsi, chacun peut trouver des soutiens, des villes alliées un peu partout. Il y a donc moins besoins de places vitales pour les ravitaillements. D'autre part, l'artillerie est capable de briser toutes les fortifications car l'art de la fortification n'a pas encore eu son Vauban ni son Cohoern. Les places sont un mélange de remparts féodaux et de bastions de nouvelle facture.

La conduite de la guerre

La stratégie de la guerre de Trente ans est plus que jamais liée à la politique et aux alliances. Bien des retournements et les soutiens variables d'autres pays font qu'il n'y a pas à proprement parler ni de grande stratégie ni de fronts.

Les différentes campagnes sont assez courtes, pendant les beaux jours. Les armées sont des villes en mouvement, donc assez lentes et surtout dépendantes de l'approvisionnement. Même si les conflits voient naître des armées de taille inconnue jusque là (les Suédois ont jusqu'à 100 000 hommes en opération), la densité sur le théâtre d'opérations est faible. Il n'y a donc pas de vraie conquête puisqu'il y a peu de troupes pour tenir cette conquête.

C'est cependant une guerre totale : la population est prise à partie par le pillage et quelquefois massacrée (Magdebourg), car c'est une guerre de religion d'abord. La nécessité de financer ces armées va entraîner la centralisation des monarchies et l'absolutisme. Les grands Etats cherchent alors une cohésion que l'émiettement politique de l'Allemagne interdit.

S'il y a quelques grands chefs (Wallenstein, Mansfeld, Tilly, Bernard de Saxe-Weimar, Turenne), les souverains et, c'est nouveau, ne sont plus des combattants, sauf le roi du Danemark et Gustave-Adolphe de Suède.

Les batailles sont des engagements sanglants, où il n'est pas rare que le perdant soit réduit des deux tiers. Il n'y a pas d'organisation stable au-dessus du régiment, ni bien sûr d'état-major entraîné. Donc, il y a peu de grandes batailles, elles sont trop coûteuses et aléatoires. Le contrôle tactique est ardu et bien souvent, s'il y a un plan au départ, il est impossible de modifier le déploiement d'une armée.

Les opérations sont souvent conditionnées par les besoins de ravitaillement : contrôle des points de passage obligés et des zones agricoles non encore ravagées. Les campagnes peuvent avoir des objectifs ambitieux (conquérir une province ou faire passer un petit Etat allemand dans son propre camp) ou limités (prendre une ville ou un port). Les villes sont évidemment les centres politiques et économiques (foires) et les nœud de communication.

Les armées étant peu mobiles et surtout encombrées de pièces d'artillerie lourde et d'une multitude de chariots, les ponts, peu nombreux à l'époque, sont des objectifs de premier ordre. Une armée inférieure en nombre essaie souvent d'arrêter ou du moins de freiner un adversaire à un pont. L'armée impériale de Tilly,par exemple, barre, en avril 1632, le passage vers le sud à Gustave-Adolphe au pont de la Lech [2].

A côté des grandes batailles, on voit une multitude de petits engagements, de raids de cavalerie, d'infanterie montée, de surprises. C'est cet aspect « incontrôlable » du conflit et la ruine partielle de l'Allemagne et des belligérants qui va donner un autre style de guerre vers la fin du XVII[e] siècle.

Plus les opérations se compliquent, plus les soldats deviennent des professionnels mercenaires. Richelieu dira : « un mercenaire, c'est un soldat de plus pour la France, un de moins pour l'ennemi et un paysan disponible pour la France ». Mais ils sont long à entraîner, coûtent cher et sont dangereux pour le pouvoir. L'exemple le plus flagrant en est la tentative de Wallenstein pour s'emparer du trône de Bohême, en 1634. Il est finalement assassiné sur ordre de l'empereur Ferdinand.

On assiste en fait vers la fin du XVII[e] siècle au lent passage vers des armées nationales, sur lesquelles les souverains ont la haute main. Les nobles vont progressivement reprendre le commandement des armées au détriment des professionnels sortis du rang. La transformation des armes à feu et la sophistication extrême de la science des fortifications vont transformer les opérations et codifier de plus en plus les batailles. ❐

2. Ce site est d'ailleurs « marqué » stratégiquement puisqu'une bataille d'arrêt contre les Magyars s'y déroule au Moyen Age.

Alexandria, 1801

La nouvelle simulation napoléonienne de SimTac arrive sur vos tables de jeux en septembre 96!

du créateur de Los Arapiles

Impérial!

Vae Victis n°4

Soldats de l'Armée d'Orient, formez les colonnes et boutons l'anglais hors d'Egypte !

Le 8 mars 1801, Sir Ralph Abercromby et 20.000 soldats britanniques débarquent en sol égyptien -alors sous contrôle de la République Française- et s'emparent d'Aboukir avant de se mettre en route pour Alexandrie, principal port de l'Egypte. La colonne britannique est efficacement harcelée par les français jusqu'au camp fortifié d'Alexandrie. Incapable de percer les défenses françaises, Abercromby s'installe sur les hauteurs de Canope pour attendre son artillerie et son ravitaillement ainsi que pour accorder le temps suffisant à une armée en provenance d'Inde d'exécuter une attaque de diversion sur le Caire. Face à cette menace, les troupes de la jeune République Française décident d'agir et à l'aube du 21 mars 1801, 11 000 soldats français avancent en silence résolus à prendre d'assaut les hauteurs fortifiés de l'armée britannique.

La victoire ou la mort !

Alexandria, 1801 **est le premier volume de la série "Batailles de la Révolution et de l'Empire" de SimTac. Simulation à l'échelle tactique, ce jeu s'accompagne de règles basiques qui vous permettront un apprentissage facile de son fonctionnement et des parties rapides et disputées. De plus, les règles avancées transforment ce jeu en un set d'expansion pour les règles de la série des "Batailles des campagnes d'Espagne et du Portugal" disponibles dans les jeux *Los Arapiles* et *Saguntum* (bientôt disponibles en version française). Grâce à la modulation de son niveau de complexité, ce jeu s'adresse tout aussi bien au débutant qu'au *grognard*.**

(Carte et pions de jeu reproduits à l'échelle réelle)

ELEMENTS DU JEU

- Une carte de 60 cm. x 50 cm.
- 216 pions de jeu
- Un livre de règles basiques
- Un livre de règles avancées
- Deux Ordres de Bataille
- Une Table d'Aides en couleurs
- Deux Tableaux de Paliers Moraux
- Deux dés à 10 faces

BON DE COMMANDE

à renvoyer avec votre règlement par chèque à l'ordre de ORIFLAM 132, rue de Marly 57158 Montigny-les-Metz

*Oui, je désire recevoir ... exemplaires de l'édition française d'**Alexandria, 1801** au prix unitaire de 250 francs + 25 francs de frais de port.*

ORIFLAM

Simulacion Tácticas

Nom :.....**Prénom :**.....

Adresse :.....

Code Postal : .....**Ville :** .....**Téléphone :** .....

Adresses e-mail : SimTac : jx0809@xpress.es – **Oriflam :** ori-prod@id-net.fr

SEARCH AND DESTROY

L'attaque de Hoa Hoï, 2 octobre 1966

DÉBUT octobre 1966, une reconnaissance de la First Cavalry Division découvre qu'un régiment nord-vietnamien s'est infiltré entre les montagnes Mieu et la côte. Immédiatement, la First Cav. lance une importante opération de nettoyage sur le village de Hoa Hoï.

Par Philippe RICHARDOT

Première grande unité aéromobile de l'histoire, la First Cavalry Division (First Cav.) est engagée au Vietnam en 1965. Son aéromobilité lui permet d'intervenir rapidement dans les secteurs les plus inaccessibles et de maintenir le contact avec un adversaire insaisissable. Le 2 octobre 1966, le premier escadron du 9th Cavalry Regiment (reconnaissance aérienne 1/9) découvre ainsi que des unités de l'armée nord-vietnamienne se sont infiltrées entre les montagnes Mieu et la côte. Réagissant sans délai, le commandement de la First Cav. engage l'adversaire et envoie des éléments d'infanterie sur le village de Hoa Hoï. Le combat qui suit sera un test d'envergure pour le nouveau concept *Search & Destroy* appliqué par la division aéromobile.

Une reconnaissance trompeuse...

Vers 7 h 30, à l'aube du 2 octobre, les premiers hélicoptères de reconnaissance OH-13 et les Huey *gunships* (hélicoptères armés de roquettes) du 1/9 repèrent et engagent des groupes de combattants nord-vietnamiens. La force ennemie est alors estimée à la taille d'une section (40 à 60 hommes). Une simple section d'infanterie américaine, Blue Team, est alors engagée pour finir le travail.

Sous les ordres du lieutenant Lewis, Blue Team atterrit vers 8 h 30 sur une plage à l'est du village. Elle se heurte à une ligne de tranchée solidement défendue : les Américains perdent trois hélicoptères, trois morts et trois blessés. Lewis et ses hommes sont accrochés pendant une heure. Il devient clair que l'infiltration ennemie est bien plus importante que prévue et que des renforts sont nécessaires. Le lieutenant-colonel James T. Root, commandant le 1er bataillon du 12th Regiment (1/12), est alors chargé d'intervenir.

Root, engagé dans l'armée en 1941, n'est pas un amateur. Il est alors au Viêtnam depuis un an mais les hommes des quatre compagnies du 1/12 ne sont plus ceux de la victoire de la Drang, en 1965. Les appelés et même la plupart des cadres engagés sont en effet remplacés selon le principe d'un tour de service (tour of duty) d'une année. Une précieuse expérience des combats se perd à chaque fois.

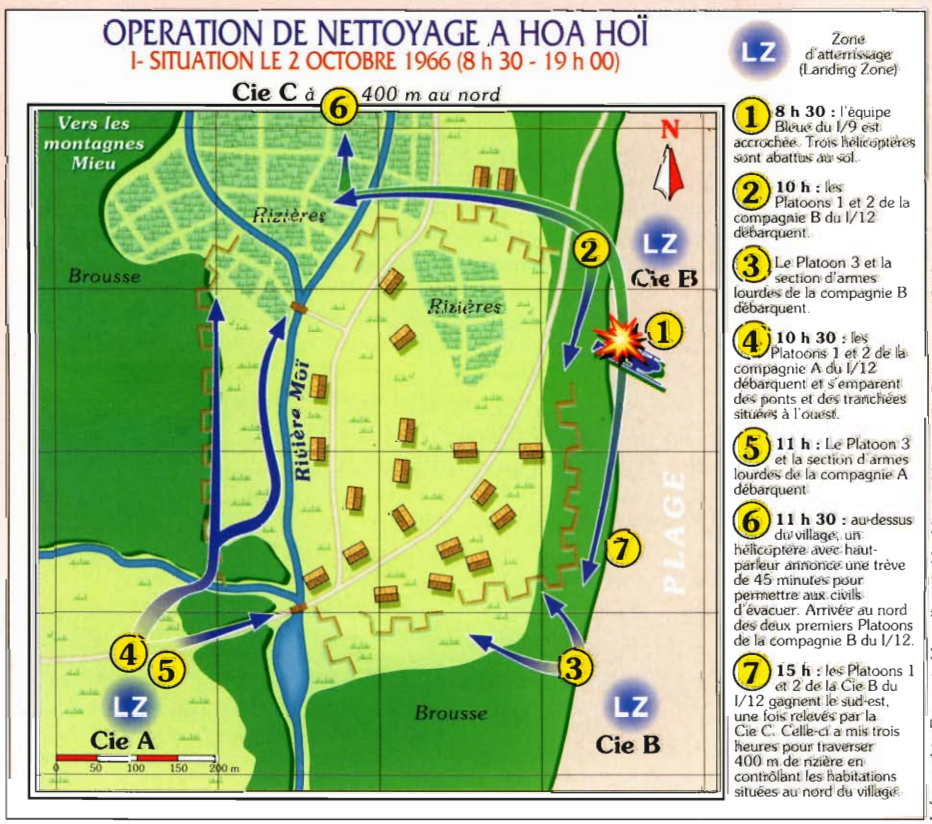
En octobre 1966, les hommes du 1/12 n'ont que deux mois d'expérience et août et septembre ont juste donné lieu à quelques engagements mineurs contre un ennemi qui esquive le combat. A Hoa Hoï, Root voit enfin l'engagement majeur qu'il attendait. Face à cette défense vietnamienne inattendue, il annonce au capitaine Mayer, commandant la compagnie B, qu'il va affronter une section lourde ennemie.

Un engagement d'importance

Vers 10 h, douze Huey UH-1D déposent deux *platoons* de la compagnie B près de l'endroit où est accroché Blue Team et le capitaine Mayer renvoie les hélicoptères pour ramasser le reste de la compagnie. Un violent tir ennemi accueille ces renforts. Deux hélicoptères *gunships* déclenchent un tir de couverture. Mayer ordonne au 1st Platoon de se poster au nord de Hoa Hoï pour envelopper l'ennemi et au 2nd Platoon de couvrir la zone d'atterrissage et de soutenir Blue Team sur le flanc est du village.

Progressant vers les tranchées ennemies, le 2nd Platoon enregistre un tué et deux blessés. Pour sa part, le 1st Platoon essuie quelques tirs sans gravité. Le 3rd Platoon et la section d'armes lourdes arrivent bientôt, débarqués au sud du village, sur le flanc gauche du 2nd Platoon. C'est alors que le groupe de commandement de la compagnie B reçoit deux obus de mortier de 82 mm en provenance du village. Sept hommes sont blessés, dont le capitaine Mayer lui-même. Néanmoins, Mayer refuse d'être évacué et il estime que la situation est en bonne voie. Ses hommes couvrent le nord, l'est et le sud du village. D'autre part, à l'ouest, le village est bordé par la rivière Lach Moi. L'ennemi est virtuellement coincé !

Pendant ce temps, le lieutenant-colonel Root, à bord de son hélicoptère de commandement, tourne autour du village et analyse les rapports radio. La situation semble moins bonne que ne le croit Mayer. L'unité ennemie est composée de réguliers de la NVA, elle dispose d'un réseau de téléphones de campagne révélé par la découverte de fils, de deux mitrailleuses lourdes et d'un mortier. Root décide d'engager la totalité de son bataillon.


OPERATION DE NETTOYAGE A HOA HOÏ
I- SITUATION LE 2 OCTOBRE 1966 (8 h 30 - 19 h 00)
Cie C à 400 m au nord
Vers les montagnes Mieu
Rizières
Brousse
Rizières
Rivière Moï
Brousse
PLAGE
N
LZ Cie B
LZ Cie A
LZ Cie B
0 50 100 150 200 m
LZ Zone d'atterrissage (Landing Zone)
1 8 h 30 : l'équipe Bleue du I/9 est accrochée. Trois hélicoptères sont abattus au sol.
2 10 h : les Platoons 1 et 2 de la compagnie B du I/12 débarquent.
3 Le Platoon 3 et la section d'armes lourdes de la compagnie B débarquent.
4 10 h 30 : les Platoons 1 et 2 de la compagnie A du I/12 débarquent et s'emparent des ponts et des tranchées situées à l'ouest.
5 11 h : Le Platoon 3 et la section d'armes lourdes de la compagnie A débarquent
6 11 h 30 : au-dessus du village, un hélicoptère avec haut-parleur annonce une trêve de 45 minutes pour permettre aux civils d'évacuer. Arrivée au nord des deux premiers Platoons de la compagnie B du I/12.
7 15 h : les Platoons 1 et 2 de la Cie B du I/12 gagnent le sud-est, une fois relevés par la Cie C. Celle-ci a mis trois heures pour traverser 400 m de rizière en contrôlant les habitations situées au nord du village.

Infographie François Vauvillier © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

L'encerclement d'Hoa Hoï

Fort de son expérience, Root sait que la rapidité est le facteur-clé, car l'ennemi essaiera de rompre l'encerclement au plus vite pour gagner les montagnes Mieu à l'ouest. Root va chercher le capitaine Fields, commandant la compagnie A, et survole le village, expliquant ce qu'il attend de lui. Deux *platoon* de la compagnie A sont ensuite déposés au sud-ouest de Hoa Hoï, derrière la rivière Moï. Les deux pelotons essuient un tir de sniper en provenance du nord. Ils arrosent la zone pendant cinq minutes, réduisant les snipers au silence. Comme les hélicoptères de transport sont allés se ravitailler en carburant, Fields réalise qu'il faudra encore une heure avant que ne soient débarquées les deux dernières sections de sa compagnie. Il décide d'avancer.

Le 1st Platoon prend d'assaut une tranchée ennemie. Trois NVA sont abattus, les autres mis en fuite. Le 2nd Platoon abat trois servants de mortier qui essayaient de fuir avec leur tube. Certains NVA sont vus en train de fuir et de jeter leurs armes dans la rivière Lach Moï. Ils disparaissent ensuite dans la brousse. Le capitaine Fields envoie alors deux *hommes récupérer les armes dans la rivière*. Après s'être mis à l'eau, un des deux hommes hurle qu'il a repéré une grotte avec cinq ennemis et demande un M16. Retournant à l'eau, il vide un chargeur. Deux cadavres et trois blessés NVA sont sortis de l'eau. Convaincu par la démonstration, Fields envoie une douzaine d'hommes dans la rivière pour fouiller les rives. En une heure, 40 ennemis sont tués et huit blessés, tandis qu'un seul américain est légèrement blessé. De plus, cinq snipers attachés aux arbres sont abattus.

Pendant ce temps, la compagnie B achève l'encerclement au sud-est en s'appuyant sur la rivière et elle entre en contact visuel avec la compagnie A. La jonction entre les deux compagnies devient la cible de tentatives d'exfiltrations NVA qui essaient de sortir du village. Un groupe de cinq NVA est abattu. Le 3rd Platoon de la compagnie B déclenche une *mad minute* (minute de folie), pendant laquelle toutes les armes font feu, mais le NVA répond par une démonstration similaire de trois minutes.

Sûr de son encerclement, Root ordonne alors un cessez-le-feu. Peu après, vers 11 h 30, un hélicoptère survole le village et annonce par haut-parleur que les Américains cesseront le combat pendant 45 minutes pour laisser aux civils le temps d'évacuer Hoa Hoï. 171 villageois gagnent les lignes américaines. Pendant cet intermède, les deux premiers pelotons de la compagnie C atterrissent à 400 mètres au nord-ouest de Hoa Hoï, au milieu des rizières. Descendant vers le village, ils essuient des tirs de snipers, contrôlent quelques huttes et font une douzaine de prisonniers.

Pour mieux évaluer la situation, le colonel Hyle, commandant la 1re brigade, et le lieutenant-colonel Root posent leur hélicoptère au poste de commandement de la compagnie A. Une balle, qui érafle la veste de Hyle au niveau de l'estomac, écourte l'entrevue ! La partie n'est pas encore gagnée. Un sniper situé derrière les lignes américaines est bientôt abattu. Vers 15 h, la compagnie C commence à occuper le nord du village, ce qui permet au 1st Platoon de la compagnie B de renforcer le sud-est. Les deux compagnies se heurtent à des lignes de tranchées, au prix de pertes légères. Au nord-ouest, les compagnies C et A font leur jonction.

La compagnie A découvre un petit pont sur la rivière Lach Moï. Le 2nd Platoon essaie de le traverser, mais une mitrailleuse NVA lui inflige un tué et trois blessés. Les GIs se dispersent à couvert mais un soldat essaie de secourir les blessés. Il parvient à abattre un groupe de huit NVA qui tentaient de franchir la rivière. Finalement, la mitrailleuse NVA est détruite avec la maison qui l'abritait par trois obus d'un canon de 90 mm sans recul. Le pont ne peut être franchi malgré tout, car les tirs NVA restent important. La compagnie A recule alors de 100 mètres pour permettre aux hélicoptères *gunships* d'arroser le secteur.

Au sud, Mayer, qui commande la compagnie B, demande un tir de 105 mm mais les premiers obus tombent trop près des lignes américaines. Mayer décommande l'artillerie et reçoit à la place l'appui-feu de quatre *gunships*. Malgré l'appui d'un 90 mm sans recul, à 17 h, les positions NVA tiennent toujours. Il semble impossible de prendre le village avant la nuit. Root demande des renforts et le colonel Hyle lui envoie les compagnies A et C du 1er bataillon du 5th Cavalry. A 19 h, la compagnie C du 1/5, arrivée à bord de quatre Chinook, se déploie au nord-est. Au même moment, la compagnie A est déposée à l'est par 23 Huey. La Compagnie B du 1/12 en profite pour se regrouper au sud. Les Américains creusent des trous d'hommes pour deux à 10-20 mètres d'intervalle. Hoa Hoï est alors complètement encerclé.

Assaut final à l'aube

Root, inquiet de la minceur du cordon américain, passe la nuit avec la compagnie B du 1/12. Il demande à l'artillerie d'illuminer le village par des fusées éclairantes. Après plusieurs heures, l'artillerie passe le relais à un avion AC-47, suivi du tir d'un destroyer ! Ravitaillée à nouveau en fusées éclairantes, l'artillerie tire jusqu'à l'aube. A une minute d'intervalle, elle procède à une salve d'obus explosifs sur le village pour fixer l'ennemi sur place. Néanmoins les NVA font deux tentatives majeures pour passer vers le sud à travers la compagnie B, une première fois en utilisant des buffles comme écran et, la seconde fois, des civils. Ils sont repoussés. A l'intérieur du périmètre d'encerclement, des groupes de quatre à cinq NVA viennent se heurter aux lignes américaines.

De plus, les GIs recueillent de nombreux prisonniers, choqués, les oreilles en sang du fait du vacarme de l'artillerie. A l'aube du 3 octobre, le plan de Root est clair : écraser le village « *comme un œuf* ». A 6 h, l'assaut est lancé de toutes parts. Le nettoyage dure quatre heures et les compagnies se rejoignent au centre de Hoa Hoï. Vers 12 h 30, le combat cesse. La bataille a coûté aux Américains six tués et 32 blessés mais deux bataillons du 18e régiment NVA, environ 700 hommes, sont totalement anéantis. ❐

Bibliographie

First Blood for First Battalion, James T. Root, août 1994.

Vietnam Order of Battle, Sh. L. Stanton, New York, US News Books, 1981.

Vietnam : A History, S. Karnow, New York, Viking Press, 1983.

Weapons of the Vietnam War, A. Robinson, New York, Gallery Books, 1983.

Nam : l'histoire vécue de la guerre du Vietnam 1965-1975, Atlas, 1988, 2 vol.

Essais et mise au point d'*Opération Apocalypse* par Théophile Monnier, avec la participation de Nicolas Stratigos.

OPERATION DE NETTOYAGE A HOA HOÏ

II- SITUATION DANS LA NUIT DU 2 AU 3 OCTOBRE 1966 (19 h 00 - 06 h 00)

19 h 00 : arrivée de deux compagnies du 1/5. La compagnie B du 1/12 glisse vers le sud-est.

Nuit du 2 au 3 : le village de Hoa Hoï est pris sous un tir d'obus HE (high explosive) de 105 mm (un tir par minute) et de fusées éclairantes.

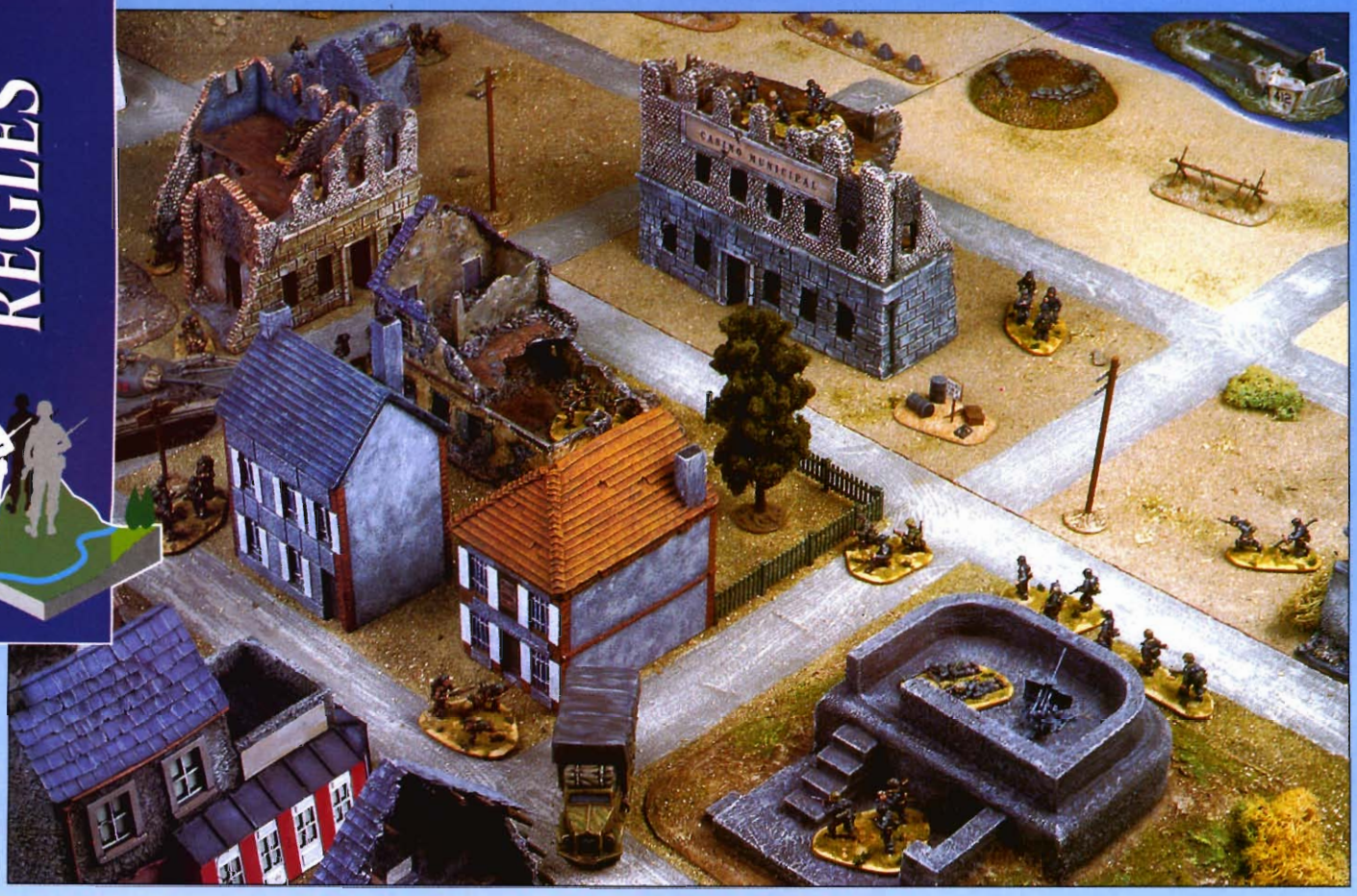
06 h 00 : assaut général.

12 h 30 : fin de l'opération de nettoyage.

2 : 2nd Platoon (section de grenadiers voltigeurs)

A : Weapons Platoon (section d'armes lourdes)

Infographie Francois Vauvillier © VaeVictis, Histoire & Collections 1996



SECTION D'ASSAUT

Le 6 juin 1944, les fusiliers-marins commandos du lieutenant de vaisseau Kieffer attaquent le casino d'Ouistreham. Cet épisode forme le scénario qui accompagne la règle *Section d'assaut*.

Règles tactiques Seconde guerre mondiale

Sortez vos Airfix et vos Solido de vos greniers, ils vont reprendre du service grâce à *Section d'assaut*, une règle complète pour simuler les combats d'infanterie au cours de la Seconde Guerre Mondiale.

Règles d'Alain MERCIER
Avec la collaboration de Jean-Philippe IMBACH et de Pierre LAPORTE

Section d'assaut permet de simuler des combats opposant quelques sections d'infanterie. Les règles de base, présentées ici, traitent des principes généraux pour faire s'affronter des fantassins équipés d'armes légères. Par la suite, nous proposerons des extensions concernant l'utilisation des blindés, de l'artillerie, de l'aviation, du génie, etc.

Pour jouer, vous devez vous munir des cartes de caractéristiques nationales et des pions fournis sur la planche de pions de ce numéro, d'un mètre mesureur (gradué en centimètres) et de dés à six faces. On utilise les termes 1d6 ou 2d6 pour indiquer l'utilisation d'un ou deux dés à six faces.

Section d'assaut est conçue pour les figurines — en plomb ou en plastique — de 10, 15 ou 20 mm de hauteur. Cette dernière échelle correspond au 1/72 ou 1/76 et permet d'utiliser la vaste gamme de maquettes de blindés et d'avions existant actuellement sur le marché. La taille des figurines ne modifie pas les distances de mouvement et de combat employées.

1. Introduction

1.1 - Échelles

Un centimètre sur la table de jeu représente dix à vingt mètres réels. Une figurine de fantassin représente de un à trois combattants réels (suivant les scénarios). Une figurine de matériel (blindé, canon, etc.) ou une arme d'appui (mitrailleuse, mortier, etc.) représente un exemplaire réel. Un tour de jeu représente de deux à cinq minutes.

1.2 - Armes légères

Les troupes sont subdivisées en trois catégories (correspondant aux types d'armement indiqués sur les cartes de caractéristiques) :

● Les fantassins, en fait la grande majorité des troupes, armés d'une des armes légères suivantes :

– fusils [**F**] (ex. : Mauser 98, MAS 36, Lee-Enfield, etc.);
– fusils semi-automatique [**FSA**] (ex. : Garand);
– fusils d'assaut [**FA**] (ex. : FG 42, MP 44);
– pistolet-mitrailleurs [**PM**] (ex. : PPSh, Sten, MP 40).

En sus, les fantassins peuvent recevoir des :
– grenades ou mines anti-chars (ex. : Gammon britannique);
– armes antichars non rechargeables [**PzF**] (ex. : Panzerfaust).

● Les servants d'arme collective (arme d'appui ou matériel). Pour assurer leur protection rapprochée, ils sont également armés de pistolets et carabines, plus rarement de fusils et pistolets-mitrailleurs (leur feu avec des armes légères est donc moins efficace que celui des autres catégories);

● Les snipers, armés de fusils équipés d'une lunette de visée.

1.3 - Armes d'appui

Les armes d'appui sont des armes collectives utilisées par des servants. On distingue :

● Les armes d'appui légères :
– fusils-mitrailleurs ou mitrailleuses sur bipode [**LMG**] (ex. : Bren, MG 42 bipode);
– mortiers légers portables (ex. : 2 " anglais, 50 mm allemand);
– armes antichars rechargeables et portables (ex. : fusil antichar, PIAT, bazooka, Panzerschreck);

● Les armes d'appui lourdes :
– mitrailleuses sur tripode et d'un calibre inférieur à 12 mm [**MMG**] (ex. : Vickers, MG 42 tripode);
– mitrailleuses d'un calibre d'au moins 12 mm [**HMG**] (ex. : Browning .50);
– mortiers moyens (ex. : 60 mm américain, 81 mm allemand).

1.4 – Matériel

Le matériel regroupe les pièces d'artillerie et les véhicules. Ce type d'unités sera présenté dans une extension à venir.

1.5 – Soclage

Pour faciliter leurs déplacements, les figurines sont soclées par plaquette :
– les snipers et les servants d'une arme d'appui légère sont soclés par **une ou deux** figurines. Une telle plaquette doit faire environ **25 mm** de large et est appelée demi-élément ;
– les servants d'une arme d'appui lourde et les combattants munis d'armes légères sont soclés par groupe d'au moins **trois** figurines. Cette plaquette doit faire environ **35 mm** de large et est appelée un élément.
La profondeur exacte de chaque plaquette est libre mais elle doit juste convenir pour disposer les figurines.

1.6 – Caractéristiques des troupes

Les caractéristiques d'une plaquette — potentiel de mouvement, capacité de tir et de combat, etc. — sont détaillées et regroupées sur une carte de jeu (voir la planche centrale de ce numéro). Il existe une carte par nationalité et par type d'arme utilisé (exception : les servants utilisent tous une carte similaire).
Dans ce numéro, vous trouverez les cartes correspondant au scénario proposé, qui peuvent être utilisées pour n'importe quel engagement mettant en scène unités allemandes et britanniques.

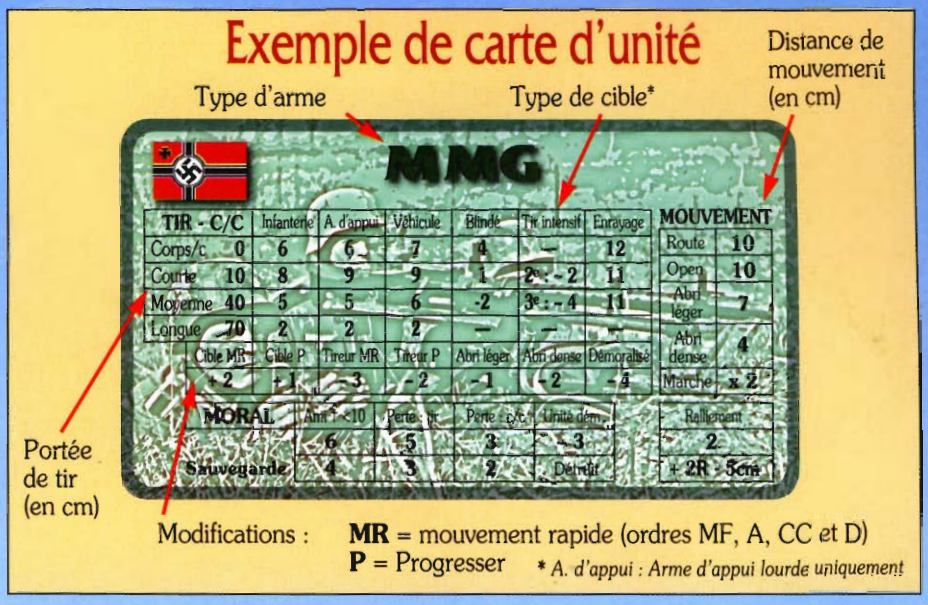
1.7 - Valeur des troupes

Une troupe est caractérisée par son expérience et son moral. Chaque caractéristique comporte quatre niveaux de valeur — mauvais, normal, bon et élite — sous forme d'un chiffre, de 0 à 3 respectivement. Ainsi une plaquette « 2/1 » possède une bonne expérience du combat (2), mais un moral moyen (1).

1.8 - Terrain

Chaque élément de terrain possède deux caractéristiques distinctes, qui influence respectivement le mouvement et le combat. Trois niveaux sont possibles :
– terrain clair [**Tc**] ou abris clair [**Ac**] : pas d'incidences notables ;
– terrain léger [**Tl**] ou abris léger [**Al**] : pénalités limitées sur le mouvement et le combat ;
– terrain difficile [**Td**] ou abri dense [**Ad**] : forte pénalité au mouvement et forte influence lors des combats.
Exemple : une maison en bois est classée Td/Al, une en pierre Td/Ad; il est aussi difficile de se déplacer dans l'une comme dans l'autre, mais celle en pierre offre tout de même une meilleure protection.

Même s'il n'a pas participé directement à l'attaque du casino, nous ne résistons au plaisir de vous présenter la figurine de Lord Lovat, chef de la 1st Special Service Brigade (dont fait parti le commando n° 4). Accompagné de son célèbre *bagpiper*, Lord Lovat est ici reconnaissable à son pull-over de marin. *So british !*



L'incidence du terrain sur le mouvement ou sur le combat est directement inscrit sur les cartes de jeu.

2 - Organisation des unités

Bien qu'elles ne soient pas strictement identiques, les armées de la Seconde Guerre Mondiale étaient organisées suivant les mêmes principes généraux.

2.1 - Structure

En terme de jeu :
– **un détachement** est le plus petit échelon de l'organisation et correspond à une plaquette de figurines; un détachement doit être rattaché à un groupe, sinon il forme un groupe indépendant (voir 2.2);
– **un groupe** est composé d'au moins deux détachements. L'un des détachements doit comporter une figurine de sous-officier qui représente le chef de ce groupe;
– **une section** est composée d'au moins deux groupes, d'éventuels groupes indépendants et d'un groupe de commandement comportant l'officier qui dirige cette section;
– **la compagnie** est composée d'au moins deux sections, d'éventuels groupes indépendants et d'un groupe de commandement comportant l'officier qui dirige cette compagnie;

Tous les détachements d'un groupe possède de la même expérience et le même moral, mais ces valeurs peuvent légèrement varier d'un groupe à l'autre, au sein d'une même section.

2.2 - Groupe indépendant

Un groupe indépendant (**GI**) est un détachement qui ne fait pas parti d'un groupe mais est directement rattaché à un chef de section, de compagnie ou de bataillon, etc.
Les groupes indépendants sont généralement des snipers ou des servants avec leur arme collective.

2.3 - Groupe de commandement

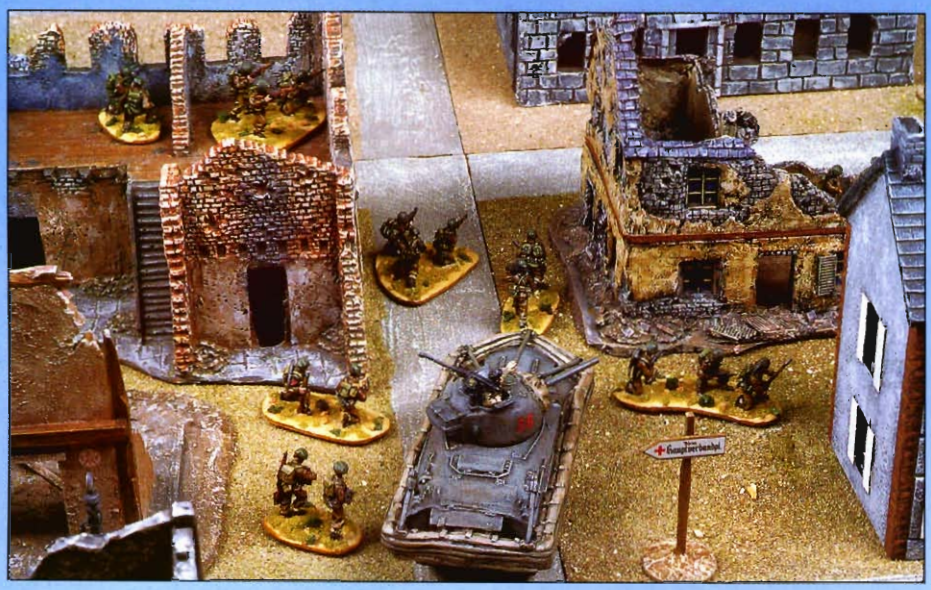
Un groupe de commandement (**GC**) est une plaquette qui comporte un sous-officier ou un officier. Pour visualiser rapidement le niveau de responsabilité d'un groupe de commandement, trois figurines sont soclées pour un chef de groupe, quatre pour un chef de section, cinq pour un chef de compagnie, etc. Si un chef de groupe est éliminé, un détachement de ce groupe devient immédiatement un GC et fait office de chef de groupe.
Un détachement de remplacement ne comporte pas d'officier ou de sous-officier (de fait, il ne peut pas aider au ralliement).

2.4 - Quartier général (QG)

L'officier le plus haut gradé sur la table de jeu représente le QG. Suivant l'importance du scénario, il s'agit donc d'un chef de section, de compagnie, de bataillon, etc.

2.5 - Supérieur hiérarchique

Chaque plaquette, hormis le QG, possède un supérieur hiérarchique : le supérieur hiérarchique d'un détachement est son chef du groupe, celui d'un chef de groupe est son chef



Lors de l'opération, l'intervention d'un Sherman DD fut déterminante pour neutraliser les canons allemands.

de section, etc. Le supérieur hiérarchique d'un groupe indépendant est le chef de section, de compagnie, etc. auquel ce GI est rattaché.

3 - Tour de jeu

Le tour de jeu est subdivisé en six phases distinctes (note : les deux joueurs agissent dans le même tour, il n'y a pas de tour du joueur attaquant, suivi du joueur défenseur par exemple). Toutes les phases sont donc communes aux deux joueurs mais, dans certaines phases (phase d'actions par exemple), les joueurs alternent les actions de leurs unités.

1. Phase de commandement
Les joueurs déterminent leurs points d'actions et attribuent des ordres à leurs unités.

2. Phase de ralliement
Les joueurs peuvent tenter de rallier les plaquettes démoralisées.

3. Phase d'initiative
Les joueurs déterminent le premier joueur du tour.

4. Phase de tirs indirects et d'appui aérien
Note : cette phase n'est utilisé qu'avec les règles étendues, à paraître

5. Phase d'actions
Les joueurs font agir leurs unités.

6. Phase de clôture du tour

4 - Phase de commandement

Dans cette phase, les joueurs choisissent simultanément et en secret les ordres qu'ils veulent donner à leurs plaquettes. Chaque ordre est représenté par un pion d'ordre, déposé face cachée auprès des plaquettes.

Note : les pions d'ordres sont fournis sur la planche de pion centrale de ce numéro.

Pour simuler les problèmes de commandement, de contrôle et de communication, la distribution des ordres n'est pas automatique mais dépend de points d'activation (**PA**) qui sont déterminés à chaque tour en fonction d'un jet de dé et des caractéristiques nationales et tactiques des troupes. Ensuite, chaque joueur dépense ces points pour attribuer ou modifier les ordres de ses troupes.

4.1 – Détermination des points d'activation (PA)

Au début de chaque tour de jeu, chaque joueur détermine le nombre de PA dont il va disposer ce tour en lançant 1d6. Les modificateurs suivants s'appliquent :

– QG mauvais : – 1
– QG élite non démoralisé : + 1
– QG de troupes d'élite (Waffen-SS, paras, commandos, etc.) : + 1
– QG soviétique : – 1
– QG américain : + 1 (à partir de juin 1944 [1]).

Le niveau du QG (mauvais, normal, bon ou élite) dépend du niveau d'expérience de ce QG.

Après ce jet de dé, le nombre maximal de PA autorisé est de **7**. Le chiffre de base déterminé, le joueur ajoute **+ 2** par chef de section, non démoralisé ou détruit, en plus du premier. Dans tous les cas, le nombre minimal de PA est de **1**.

Exemple : le joueur allié possède un QG élite de commandos et trois sections d'infanterie, avec une dont le chef est démoralisé. Il obtient 6 au dé. Son nombre de PA sera de 6 + 1 (QG élite) + 1 (QG de commandos) = 7 (maximum autorisé) + 2 (un seul chef de section non démoralisé en sus du premier), soit **9 PA** au total.

Exemple 1 : Ordre de groupe

Trois détachement se trouvent à moins de 20 cm de leur chef de groupe; chaque détachement avait agi dans le tour précédent de manière indépendante (c'est-à-dire avec un marqueur d'ordre pour chacun). Le joueur attribue maintenant un ordre au chef de groupe et souhaite que cet ordre soit exécuté par les trois détachements. Comme le joueur, pour faire agir ces détachements avec l'ordre du groupe, ne doit plus leur affecter d'ordre propre, il doit dépenser 1 PA par plaquette pour ne pas leur poser d'ordre. De plus, il doit dépenser 1 PA pour affecter l'ordre à son chef de groupe. Ce tour, le joueur a donc dépensé **4 PA** pour faire agir ce groupe avec le même ordre.

Par contre, au tour suivant, le joueur n'est plus obligé de dépenser de PA pour chaque plaquette car elles n'ont pas agi de manière propre au tour précédent (de manière pratique, elles n'ont reçu aucun marqueur d'ordre « direct » au tour précédent). Le joueur dépensera donc uniquement **1 PA** pour donner un nouvel ordre au chef de groupe — et donc à tout le groupe —, voire même 0 PA si l'ordre précédent était un ordre permanent qu'il souhaite reconduire. ❐

4.2 - Pions d'ordre

Les ordres sont de deux types différents :
– ordres permanents : ils durent tant que le joueur ne les modifie pas;
– ordres temporaires : ils ne durent qu'un seul tour.

● Les pions d'ordres permanents sont :
– **Avancer** [**A**] : la plaquette doit utiliser au minimum la moitié de son potentiel de mouvement et ne peut pas s'approcher à moins de 10 cm d'un ennemi;
– **Progresser** [**P**] : la plaquette utilise au maximum la moitié de son potentiel de mouvement et ne peut pas s'approcher à moins de 10 cm d'un ennemi;
– **Tenir** [**T**] : la plaquette ne bouge pas, mais peut s'orienter dans la direction de son choix;
– **Décrocher** [**D**] : la plaquette utilise la totalité de son potentiel de mouvement pour s'éloigner de l'ennemi le plus menaçant;
– **Embuscade** [**E**] : cet ordre ne peut être donné à une plaquette que si :
– elle n'est visible d'aucun élément ennemi;
– et elle est dans ou derrière un abri léger ou dense.

Tant que la plaquette ne tire pas, elle n'est visible qu'à 10 cm. Dès qu'un ennemi entre dans ses 10 cm, ou dès qu'elle effectue un tir, son ordre E devient automatiquement un ordre de Tenir.

– **Combattre au corps-à-corps** [**C**] : si la plaquette n'est pas déjà en contact avec l'ennemie, elle se déplace jusqu'au double de son potentiel de mouvement (et au moins de 10 cm, quel que soit le terrain) pour contacter un ennemi localisé. Si, lorsque l'ordre C est dévoilé, la plaquette ne peut pas atteindre une cible ennemi, cet ordre C est automatiquement remplacé par un ordre M. Une plaquette déjà au contact de l'ennemi ne peut recevoir qu'un ordre C, D ou L.

– **Leurre** [**L**] : ce pion est utilisé pour marquer qu'une plaquette n'a pas ou plus d'ordre, sciemment ou faute de PA en nombre suffisant. Elle ne peut effectuer aucune action, sauf se défendre au corps-à-corps.

● Les pions d'ordres temporaires (rouges) sont :
– **Marche forcée** [**M**] : la plaquette doit utilise exactement le double de son potentiel de mouvement et ne peut pas s'approcher à moins de 10 cm d'un ennemi;
– **Rallier** [**R**] : cet ordre ne peut être donné qu'à un GC non démoralisé qui comporte un officier ou un sous-officier. Il sert à donner des bonus pour le ralliement de plaquettes amies à moins de 5 cm du GC.

4.3 - Distribution des pions d'ordre

Une fois les PA déterminés, les joueurs disposent, simultanément et face cachée, les pions d'ordre auprès de tout ou partie de leurs plaquettes, en dépensant des PA.

Chaque plaquette doit posséder un ordre pour effectuer des actions, à moins qu'il ne s'agisse d'un détachement à moins de 20 cm de son chef de groupe, auquel cas elle utilisera le pion d'ordre de son chef de groupe, au moment où il sera dévoilé lors de la phase d'action (voir 4.5). Une plaquette qui ne reçoit

Effectuant un passage en rase-mottes, un Hawker Typhoon « strafe » le casino, point fortifié allemand.

aucun ordre de son supérieur ou qui ne reçoit pas de pion d'ordre est considérée recevoir un ordre L.

Procédure :
Un joueur doit dépenser des PA (voir 4.4) dès qu'il :
– affecte à une plaquette un pion d'ordre différent de celui qu'elle possédait au tour précédent,
– attribue un pion d'ordre à une plaquette qui n'en possédait pas au tour précédent,

Lorsqu'un joueur a dépensé tous ses PA ou ne souhaite plus en dépenser :
– les plaquettes restantes, qui possédaient au tour précédent un pion d'ordre permanent, reçoivent, gratuitement et obligatoirement, le même pion d'ordre;
– les plaquettes restantes, qui possédaient au tour précédent un pion d'ordre temporaire, reçoivent, gratuitement et automatiquement, un pion d'ordre L (ou bien ne reçoivent pas de pion d'ordre).

Dans tous le cas, le pion d'ordre du tour précédent demeure toujours en place (face visible) tant que le nouveau pion d'ordre n'a pas été dévoilé au cours de la phase d'action. C'est le pion d'ordre apparent — donc éventuellement celui du tour précédent — qui fait foi pour la localisation, les tirs, etc.

4.4 – Coût des pions d'ordre

De manière générale, affecter un pion d'ordre coûte **1 PA**.

Exceptions :
● Il coûte **2 PA** à un joueur pour affecter un pion d'ordre à :
– une plaquette, hors chef de section ou supérieur, qui se trouve à plus de 20 cm de son supérieur hiérarchique;
– ou une plaquette dont le supérieur hiérarchique a été éliminé.
● Il ne coûte **aucun PA** pour affecter un pion d'ordre à :
– toute plaquette au premier tour de jeu (il est donc inutile de jeter le dé de PA);
– un chef de groupe qui se trouve à moins de 20 cm de son chef de section et reçoit le même pion d'ordre que ce chef de section;
– un sniper.

Les joueurs ne justifient pas leur dépense de PA pendant la phase de commandement mais ils doivent pouvoir le faire au fur et à mesure qu'ils révèlent leurs ordres pendant la phase d'actions. Les PA qui n'ont pas été dépensés sont perdus : ils ne peuvent pas être utilisés au tour suivant.

4.5 - Ordre de groupe

Un ordre donné à un chef de groupe affecte toutes les unités de ce groupe situées à moins de 20 cm du chef de groupe et qui n'ont pas de pions d'ordre propres. Pour donner un ordre de groupe, le joueur attribue un ordre au chef de groupe de manière normale (cet ordre peut même être gratuit si le chef de groupe se trouve à moins de 20 cm de son chef de section, voir 4.4). De plus, pour que l'ordre de groupe soit pris en compte, le joueur ne doit pas affecter un ordre particulier aux plaquettes qui effectueront l'ordre affecté au chef de groupe. Dans ce cas précis, **ne pas affecter** d'ordre à une plaquette qui avait reçu un ordre propre au tour précédent coûte **1 PA** (voir exemple 1).

5 - Phase de ralliement

Cette phase permet à chaque joueur d'effectuer des tentatives pour rallier les troupes démoralisées.

Procédure :
1. Tous les pions d'ordre **R** sont dévoilés.
2. La valeur de ralliement d'une plaquette démoralisée est égale à sa valeur de ralliement de base (fournie par sa carte de jeu), modifiée par sa valeur de moral.

La valeur de ralliement reçoit un bonus de **+ 2** si la plaquette à rallier se trouve à moins de 5 cm d'un sous-officier ou officier possédant un pion d'ordre R.

Si le joueur réussit, avec 2d6, à faire un résultat inférieur ou égal à la valeur de ralliement, la plaquette est ralliée : son marqueur de démoralisation est retiré du jeu et elle pourra exécuter son pion d'ordre éventuel dès ce tour.
Sinon, elle conserve son marqueur de démoralisation et ne pourra exécuter qu'un ordre Décrocher : un pion d'ordre d'une autre nature est immédiatement remplacé par un ordre L.

6 - Phase d'initiative

Chaque joueur jette 1d6. Le joueur qui obtient le meilleur score débute la phase d'actions pour ce tour (joueur A); le perdant est le joueur B. Suivant le scénario, un camp peut recevoir un modificateur à son jet d'initiative.

7 - Phase d'actions

La phase d'actions est la phase où les pions d'ordres sont révélés et les ordres exécutés.

7.1 - Principe

Le principe de base est le suivant :
1. Le joueur A (premier joueur) choisit un pion d'ordre et annonce son intention de le dévoiler (et donc de faire agir le ou les plaquettes concernées);
2. L'autre joueur (joueur B) peut :
– laisser le joueur A dévoiler et exécuter l'ordre,
– contrer le pion d'ordre du joueur A (voir 7.2).
3. Le joueur A (ou B s'il effectue un contre) dévoile son pion et fait agir l'unité affectée (ou toutes les unités affectées dans le cas d'un ordre de groupe).

7.2 - Effectuer un contre

Une unité ne peut effectuer un contre que si elle n'a pas encore agi dans le tour et que son niveau d'expérience est strictement supérieure à celle de la plaquette adverse à laquelle s'applique le pion d'ordre contré.
Ce contre peut intervenir, au choix, avant que l'ordre soit dévoilé et exécuté ou immédiatement après que l'ordre ait été exécuté (mais l'annonce du contre doit se faire avant que l'ordre soit dévoilé).
Il est interdit de contrer un contre : le joueur A ne peut pas faire intervenir un troisième pion d'ordre pour contrer celui du joueur B.

7.3 - Exécution d'un ordre

Dès qu'un pion d'ordre est dévoilé, les pions d'ordre et marqueurs de tir éventuels du tour précédent sont retirés et la ou les plaquettes associées à cet ordre l'exécutent. Elles peuvent donc faire mouvement, tirer, combattre au corps-à-corps, etc.
Quand un ordre attribué à un chef de groupe affecte plusieurs plaquettes, le joueur doit faire agir toutes ces plaquettes selon le pion d'ordre du chef de groupe, en faisant agir les plaquettes une à une dans l'ordre de son choix
Après que le pion d'ordre choisi par le joueur A — et éventuellement le contre de B —ait été dévoilé et joué, le joueur A passe à un autre pion d'ordre (et peut à nouveau se faire contrer) et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les pions d'ordre **Avancer**, **Dérouter**, **Marche forcée** et **Corps-à-corps** du joueur A aient été dévoilés. Le joueur A peut jouer et dévoiler les pions d'ordre **Progresser**, **Tenir** ou **Embuscade** ou bien les conserver pour un contre éventuel pendant le tour du joueur B. Le joueur A peut également dévoiler ou conserver les pions d'ordres **Leurres**.

Une fois que le joueur A annonce qu'il a fini sa phase, le joueur B débute la sienne en procédant de la même manière que le joueur A, avec évidemment la restriction que tout pion

1. En 1944-1945, l'armée américaine est la seule à utiliser des équipements individuels et portables de communication au niveau de la section (en l'occurrence des SCR-536 *handie-talkie*), ce qui justifie ce bonus.

d'ordre déjà dévoilé au cours de ce tour ne peut plus être exécuté ou servir à un contre.

7.4 - Cas particulier de l'embuscade

Dès qu'une plaquette arrive à 10 cm d'une plaquette ennemi qui a un ordre E, cet ordre est immédiatement dévoilé, transformé en ordre **Tenir** et exécuté, et ceci même si l'expérience de la plaquette avec l'ordre E n'est pas supérieure à celle de la plaquette adverse. Si cette dernière plaquette survit à l'embuscade, elle poursuit sa phase d'actions.

7.5 - Mouvements

Une plaquette ne peut faire mouvement que lorsque son pion d'ordre est dévoilé et si ce pion d'ordre le lui autorise. Son potentiel de mouvement, exprimé en centimètres, est indiqué sur sa carte de jeu. Lorsqu'une plaquette traverse plusieurs types de terrain durant un tour, elle utilise la vitesse correspondant au terrain le plus pénalisant.

8 - Localisation

8.1 - Généralités

Pour effectuer un tir sur une plaquette ennemie, une plaquette doit préalablement localiser son adversaire. Pour qu'une plaquette localise un ennemi, il faut que :

– la ligne de vue entre les deux plaquettes ne soit pas bloquée par un obstacle (colline, bois, zone habitée, etc.). Une plaquette en lisière d'un bois ou d'une zone habitée ou juste derrière un abri linéaire (haie, muret, etc.) peut voir et être vue.

– la distance entre les deux plaquettes doit être inférieure ou égale à la distance de localisation.

8.2 - Distances de localisation

La distance de localisation dépend de la nature de la cible et se calcule de la façon suivante, à partir de la distance de base, modifiée selon la nature et les actions de la cible.

Distance de base :

– cible en terrain découvert :	30 cm
– cible en abri léger :	20 cm
– cible en abri dense :	10 cm

Modificateurs d'action (non cumulatif, prendre la valeur la plus importante) :

– cible avec ordre A, D, M ou C ou possédant une arme collective avec un marqueur de tir : + 20 cm

– cible avec ordre P ou possédant des armes légères avec un marqueur de tir : + 10 cm.

Rappel : tant qu'un ordre n'est pas dévoilé, une unité est considérée comme effectuant son ordre précédent.

9 - Tirs

9.1 - Généralités

Une plaquette ne peut tirer qu'une seule fois par tour, en n'utilisant qu'un seul type d'arme. Exemple : si une plaquette de fantassins allemand effectue un tir avec ses Panzerfaust, elle ne peut pas utiliser ses armes légères ce tour.

Une plaquette peut subir plusieurs tirs par tour.

Lorsque son pion d'ordre est dévoilé, une plaquette tire si :

– son pion d'ordre le lui autorise;

– elle n'est pas démoralisée;

– elle peut localiser une cible ennemie;

– cette cible n'est pas au corps-à-corps.

9.2 - Tirs et pions d'ordre

● Les servants ne peuvent utiliser leurs armes légères qu'avec un ordre T ou E, ou bien si leur armement collectif est enrayé,

● Pour les autres catégories, le tir d'armes légères n'est autorisé qu'avec un ordre A, P, T, D ou M.

● Le tir d'une arme d'appui légère ou d'une mitrailleuse de véhicule n'est autorisé qu'avec un ordre A, P, T ou D.

● Le tir d'une arme d'appui lourde ou d'une pièce d'artillerie n'est autorisé qu'avec un ordre T.

Tir et mouvement

Le tir avec mouvement s'effectue avant ou après le mouvement, au choix du joueur.

9.3 - Orientation

● Les armes légères et les armes d'appui peuvent tirer tout azimut (360°).

9.4 - Marqueurs de tir

Dès qu'une plaquette fait feu, elle reçoit un marqueur de tir jusqu'au prochain tour. Ce marqueur influe sur la localisation. Exception : un sniper ne reçoit jamais de marqueur de tir.

9.5 - Procédure de tir

1. Détermination du facteur de tir

En fonction de la distance de la cible, le joueur détermine le facteur de base du tir sur la carte de jeu de l'unité qui fait feu. Ce facteur de base est modifié par l'expérience du tireur et par les facteurs tactiques résumés sur la carte de jeu.

2. Résolution du tir

Le joueur jette 2d6 et la cible est touchée si le résultat des dés est inférieur ou égal au facteur de tir modifié.

3. Résultat de tir

Une cible touchée doit tester son moral (voir 12).

Exemple 2 : Localisation et Tir

Le joueur français (commando Kieffer) veut faire agir un détachement de mitrailleuse légère de valeur 2/3. L'expérience de l'unité est supérieur ou égal à celle de tous ses adversaires : elle ne peut donc être contrée. Le joueur dévoile un ordre Tenir et retire celui du tour précédent (Avancer).

Pour son tir, le joueur détermine d'abord la localisation de ses cibles potentielles. Les deux plaquettes adverses sont en abri dense (Ad), à 15 cm, immobiles et avec un ordre Tenir. Elles ont toutes deux tiré le tour précédent (mais un sniper ne reçoit jamais de marqueur Tir).

Distance de localisation :

– **sniper** : en Ad = visible à 10 cm.

– **mitrailleuse** : idem mais ayant effectué un tir, un modificateur de + 20 cm s'applique. Elle est donc visible à 30 cm et peut être prise pour cible.

Le joueur examine la carte de la LMG britannique : à moins de 30 cm, le facteur de tir contre l'infanterie est de 5 + 2 (valeur d'expérience) – 2 (cible en Ad) = **5**. Le joueur doit obtenir 5 ou moins avec 2d6 pour toucher.

Le joueur tente un seul tir et obtient 5 aux dés, le tir est réussi. Le joueur allemand doit tester le moral de la plaquette touchée : il doit obtenir 5 (facteur de base perte au tir) + 1 (moral) = **6** ou moins avec 2d6. Il obtient 7, raté ! La mitrailleuse doit alors faire un jet de sauvegarde : 3 ou moins avec 1d6 (perte au tir). Il obtient 4, la mitrailleuse et ses servants sont éliminés.

Comme la mitrailleuse a été éliminée par un tir, toutes les unités amies situées à moins de 10 cm doivent faire un test. Le sniper doit obtenir 6 (facteur de base unité amie éliminée) + 1 (moral) = **7** ou moins avec 2d6. ❐

Vue générale de la bataille pour le casino d'Ouistreham. Le Hawker Typhoon, réalisé de toutes pièces, est un modèle tout à fait exceptionnel, même s'il n'intervient pas dans le scénario.

Cas particuliers :
– si le facteur de tir modifié est inférieur à 2, le tir est impossible;
– si le facteur de tir modifié est d'au moins 12, on effectue deux tentatives, la première à facteur **10** et la seconde à [facteur modifié – 10]. Exemple : pour un facteur de tir modifié de 13, il y aura une tentative à 10 et une à 3 (ce qui peut entraîner deux tirs réussis) sur la même cible.

9.6 - Tir intensif

Une mitrailleuse ou un canon en tir direct peut utiliser un tir intensif pour atteindre plusieurs cibles ou toucher plusieurs fois la même cible au cours d'un même tir. Les cibles ne doivent pas être éloignées de plus de 20 cm les unes des autres. Chaque tir est résolu indépendamment, avec un modificateur de **– 2** au facteur de tir. De plus, les mitrailleuses à alimentation par bandes (comme indiqué sur la carte) peuvent viser trois cibles (ou trois fois la même) avec un malus de **– 4** à chaque tentative. Une arme qui effectue un tir intensif voit ses chances d'enrayage augmentées de **1**.

10 - Corps-à-corps

Le corps-à-corps (**CC**) couvre l'engagement en combat rapproché. Des plaquettes doivent être physiquement au contact pour se combattre au corps-à-corps.

10.1 - Procédure de corps-à-corps

Lorsqu'un joueur fait combattre au corps-à-corps une de ses plaquettes, il effectue la procédure suivante :

1. Détermination du facteur de CC

Le joueur consulte le facteur de base du corps-à-corps sur la carte de jeu. Si une arme collective ne possède pas de facteur de corps-à-corps, on utilise celui des servants. Ce facteur de base est modifié par l'expérience et par les facteurs tactiques résumés sur la carte de jeu (les modificateurs de mouvement ne sont appliqués que le tour où le contact est établi).

2. Résolution du combat

Le joueur jette 2d6. Si le résultat des dés est inférieur ou égal au facteur de CC modifié, la cible est touchée et doit tester son moral.

Un corps-à-corps dure jusqu'à :
– élimination de l'adversaire;
– ou Décrochage (D) par l'une des parties.

10.2 - Réaction à un corps-à-corps

Une plaquette engagée au corps-à-corps, peut, au moment où son pion d'ordre est dévoilé, engager un corps-à-corps avec une des plaquettes qui l'a engagée si son ordre **n'est pas** un ordre D. Elle effectue alors une attaque au corps-à-corps contre son agresseur.

10.3 - Avance après corps-à-corps

Une plaquette qui a combattu au corps-à-corps avec un ordre C (uniquement) peut avancer et prendre la place d'une plaquette ennemie qu'elle vient d'éliminer au corps-à-corps.

11 - Armes enrayées

La probabilité d'enrayage des armes représente un malfonctionnement mécanique ou un manque temporaire de munitions. Seules les armes collectives et les armes antichars peuvent s'enrayer.

Facteur d'enrayage

Le facteur d'enrayage d'une arme est indiqué sur sa carte de jeu. Lors d'un tir ou d'un corps-à-corps, un arme s'enraye si le résultat des 2d6 est égal ou supérieur à ce facteur.

Le tir ou le combat en cours est résolu normalement, puis la plaquette reçoit un marqueur *Enrayage*. L'arme ne peut plus fonctionner tant qu'elle n'a pas été désenrayée. Le facteur d'enrayage est diminué de **1** si l'arme utilise un tir intensif.

Désenrayage

Un désenrayage peut être tenté avec un ordre T ou E, si les servants ne sont pas démoralisés. L'arme est désenrayée si le joueur obtient **6** ou plus avec 1d6 (modifié par l'expérience des servants).

En cas de réussite, le marqueur *Enrayage* est retiré et l'arme peut être éventuellement utilisée immédiatement avec le même ordre de tir. En cas d'échec, les servants peuvent utiliser leurs armes légères.

12 - Moral

Un joueur doit tester le moral d'une unité lorsque cette unité subit un tir ou un corps-à-corps réussi ou quand une unité amie est éliminée dans un rayon de 10 cm de l'unité.

La carte de l'unité détermine le facteur de moral correspondant à la situation du test. Ce facteur de moral est modifié par le moral de la plaquette.

Test de moral

Pour faire un test de moral, le joueur jette 2d6 :
– si le résultat est **inférieur** au facteur de moral modifié, la plaquette est indemne et peut continuer à agir éventuellement.
– si le résultat est **égal** à la valeur de moral, la plaquette est stoppée et reçoit un marqueur *Stoppé* : elle ne pourra pas faire mouvement quand son pion d'ordre sera dévoilé (même si son ordre l'autorise). A la fin du tour, le pion d'ordre d'une plaquette stoppée est remplacée par un ordre **Tenir**.
– si le résultat est **supérieur** à la valeur de moral, le test de moral a échoué. Si la plaquette était déjà démoralisée, elle est alors éliminée. Sinon, le joueur doit effectuer un jet de sauvegarde : s'il réussit, avec 1d6, à faire un résultat inférieur ou égal à la valeur de sauvegarde indiquée sur sa carte de jeu, la plaquette est démoralisée et reçoit un marqueur de démoralisation. Si le test est raté, la plaquette est immédiatement éliminée.

Une plaquette éliminée suite à un tir ou un corps-à-corps (uniquement) impose un test de moral à toutes les plaquettes amies situées à 10 cm ou moins.

Rappel : une plaquette démoralisée peut recevoir n'importe quel ordre lors de la phase de commandement, mais, si son test de ralliement échoue et si l'ordre choisi n'est pas un ordre D, cet ordre est remplacé immédiatement par un ordre Leurre.

13 - Clôture du tour

A la fin du tour, chaque joueur :
– retire les marqueurs de tir apposés au **tour précédent** encore présents;
– retire les pions d'ordre apposés au **tour précédent** encore présents;
– retourne les pions d'ordre n'ayant pas été activés ce tour;
– pour les plaquettes au corps-à-corps, remplace les pions d'ordre autres que C ou D par un ordre Leurre;
– pour les plaquettes démoralisées, remplace les pions d'ordre autre que D par L;
– pour les plaquettes stoppées, retire les marqueur *Stoppé* et remplace les pions d'ordre de ces plaquettes par Tenir.

14 - Conditions de victoire

Chaque scénario spécifie des conditions de victoire propres (bâtiments à contrôler, nombres d'unités ennemies à éliminer, etc.).

De manière générale, les lecteurs qui souhaitent réaliser leurs scénarios peuvent utiliser la condition de victoire suivante : un camp a perdu quand tous ses officiers et sous-officiers sont démoralisés ou éliminés. ❐

Exemple 3 : Ordre et contre

Le joueur allemand (joueur A) annonce son intention de dévoiler et exécuter le pion d'ordre de son groupe, composé de deux détachements de fusiliers, dont un groupe de commandement (GC) de valeur 1/1. Le joueur français (joueur B) annonce alors un contre avec un détachement de PM d'expérience supérieure (2/3). Il décide de jouer avant le groupe allemand.

Le joueur français retourne son pion d'ordre, dévoilant un ordre de corps-à-corps, et enlève l'ordre du tour précédent. La plaquette peut alors avancer de 10 cm pour contacter l'une des unités ennemies et l'engager au corps-à-corps.

Corps-à-corps

Le détachement PM (2/3) engage alors au corps-à-corps le détachement ennemi (1/1) après son mouvement. Le facteur de combat de l'unité est de : 9 (facteur de base) + 2 (expérience) – 3 (mouvement rapide) – 2 (cible en Ad) = **6**. Le joueur obtient 6 aux dés.

Le joueur allemand doit donc tester le moral de son détachement. Son facteur de base est de 3 (perte au corps-à-corps) + 1 (moral) = **4**. Le joueur obtient 4 aux dés. L'unité est stoppée (ce qui n'a pas d'effet ici).

Par la suite, quand son pion d'ordre est dévoilé, l'unité peut à son tour combattre en CC. Son facteur d'attaque est de : 7 (facteur de base) + 1 (expérience) + 2 (cible en mouvement rapide) – 2 (cible en Ad) = **8**. Le joueur obtient 7, le joueur français doit donc tester le moral de l'unité PM. A la fin du tour, la plaquette allemande reçoit un ordre L. ❐

FAITES VOS JEUX, RIEN NE VA PLUS !

L'attaque du casino de Ouistreham, le 6 juin 1944

COMME premier scénario pour *Section d'assaut*, nous vous proposons de revivre la célèbre action du commando Kieffer.

Par Pierre LAPORTE

Le 6 juin 1944 à 7 h 25, les 177 Français libres du 1er bataillon de fusiliers-marins commandos (n° 4 Commando), sous les ordres du lieutenant de vaisseau Philippe Kieffer, débarquent sur la plage de Colleville. Sous le feu des mitrailleuses allemandes, ils progressent parmis les morts et les blessés d'un régiment britannique qui les a précédés de vingt minutes avec pour mission de faire brèche dans le réseau de barbelés ennemi.

Après un bref regroupement dans les ruines d'une colonie de vacances, les bérets verts reprennent leur progression parrallèlement au littoral. Une à une, les casemates du mythique mur de l'Atlantique vont être prises d'assaut à revers et réduites au lance-flammes et à la grenade. En dépit des tirs meurtriers des snipers embusqués dans les villas abandonnées, ils atteignent à 9 h leur objectif principal : le casino de Ouistreham. En fait, ce bâtiment a été rasé par l'occupant l'année précédente et il n'en subsiste que le rez-de-chaussée, converti en fortin par l'adjonction d'une chappe de béton.

Les commandos sont brutalement stoppés dans leur avance par une grêle de balles et d'obus de 20 mm convergeant du casino et d'un belvédère situé sur leur droite et qui abrite une batterie anti-aérienne. Les bérets verts sont cloués au sol et chaque tentative de mise en batterie des mitrailleuses « K-guns » se solde par d'alarmantes pertes.

Analysant rapidement la situation, Kieffer décide alors de dérouter un des chars « Duplex Drive » du 13/18 Royal Hussars, dont la colonne progresse vers Riva Bella, quelques pâtés de maisons plus bas. Juché sur la tourelle, il dirige le tir du blindé vers les bunkers ennemis. En quelques coups bien ajustés, les deux pièces sont réduites au silence. Les commandos se ruent alors en avant pour l'assaut final...

LA SECTION D'ASSAUT DE VAEVICTIS

Figurines : SHQ, Drew's militia et Britannia; peinture par Pierre Laporte.

Véhicules : Britannia, aimablement fournis par Exokit; peinture par Stèphane Langlois.

Bâtiments : Hovel's, Scenic Systems, Village green, Britannia, MKD et réalisations de toutes pièces par Claudine Sicot et Pierre Laporte. Bunkers et LCA échoué Britannia, aimablement fournis par Exokit.

Conception, réalisation et peinture des décors par Arnaud Faure et Pierre Laporte.

Le Hawker Typhoon au 1/72 est un modèle en bois réalisé de toutes pièces par Jacques Laporte.

A l'attaque !

L'action de ce scénario se situe au moment exact de cet ultime assaut. Les effectifs ont été adaptés en vue d'obtenir un jeu équillibré impliquant un nombre réduit de figurines, afin de familiariser les joueurs avec les mécanismes de base de *Section d'assaut*. Toutes les cartes d'unités nécessaires pour ce scénario sont disponibles sur la planche de pion de ce numéro. La carte des servants est valable pour les deux camps.

Dans l'ordre de bataille ci-dessous, les caractéristiques des unités sont indiquées entre parenthèses (**Expérience/Moral**). L'aide de jeu située au dos de la planche de pions détaille l'organisation de chaque camp.

Note : les unités du commando Kieffer utilisent des cartes d'unités anglaises, strictement similaires en termes de jeu.

● Commando Kieffer

– QG PM (Elite/Elite)

– Deux sections : chaque section est composée d'un chef de section PM (Elite/Elite) et de deux groupes (Bon/Elite). Chaque groupe est composé de : un détachement PM (chef de groupe), un détachement Fusils, un détachement FM.

● Les défenseurs du Casino

– QG Fusils (Bon/Bon),

– Sniper (Bon/Bon)

– Mitrailleuse moyenne (Bon/Mauvais)

– une section, composée de deux groupes (un groupe Normal/Mauvais et un groupe Normal/Normal). Chaque groupe est composé de : deux détachements Fusils (dont un chef de groupe), un détachement LMG.

Conditions de victoire

Le joueur francais doit parvenir à s'emparer du casino et du belvédère avant la fin du 12e tour de jeu. Si un seul des objectifs est atteint, c'est un match nul; si aucun des objectifs n'est atteint, c'est une victoire pour le joueur allemand. ❐

Infographie François Vauvillier © VaeVictis, Histoire & Collections 1996

SCENARIO ASL/VV 5

LES JEUX SONT FAITS

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur français gagne si, à la fin du scénario, il contrôle le bâtiment W8 et s'il n'y a aucun MMC allemand Unbroken à ≤ 3 hexagones de X7.

RIVA-BELLA, FRANCE, le 6 juin 1944

Après une nuit de traversée en LCI, les 177 Français du 1er BFMC prennent pied sur *Queen Red* vers 7 h 20, ce 6 juin 1944. La plage de Riva-Bella a été dégagée de ses barbelés par le deuxième bataillon de l'East Yorkshire, au prix de 75 % de son effectif. Les armes légères allemandes causent déjà de lourdes pertes dans les rangs des Français et seuls 114 d'entre eux atteignent le point de ralliement, une ancienne colonie de vacances. Les commandos se rassemblent et entament leur progression vers l'objectif principal : le blockhaus de l'ancien casino. Il est 8 h lorsque ce dernier est en vue. L'assaut en entamé avec PIAT et lance-flammes en appui.

PLACEMENT DES CARTES

Seules les rangées R à GG sont jouables

BALANCE

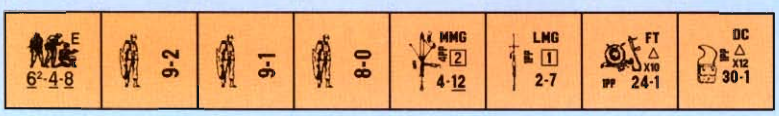
- Remplacer le 9-2 français par un 10-2 et ajouter un Armor Leader 8-1.
- Remplacer le 8-1 allemand par un 9-1 et la MMG allemande par une HMG.

	1	2	3	4	5	6	FIN
Les Allemands se placent en premier							
Les Français se déplacent en premier							

Eléments de la 716. Infanterie-Division [ELR : 3]
se placent à l'est de X0-X6-Z7-Z10 inclus (voir RSS3) (SAN : 5) :

4 6 2 2

1er bataillon de fusiliers-marins commandos, Commando n° 4 [ELR : 5]
se placent à l'ouest de Z0-Z3-BB4-BB10 inclus (SAN : 2) :



10 3 2 2

Sherman DD du 13/18th Hussars
entre au tour 2 par GG5 :

Conception du scénario : Jean-Luc Béchennec

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont modérée, avec une *Mild Breeze* qui souffle du sud-ouest. Le temps est *Gusty* (E3.4).
2. La rivière est à sec (*Dry*). Placer deux tranchées en W7 et X9; placer trois *Shellholes* en X6, Y5 et Z5. Le bâtiment W8 est entièrement fortifié et le TEM est de **5** au lieu de 4.
3. L'AT de 50L se place au rez-de-chaussée du bâtiment W8. ≥ 6 squads allemands, ainsi que ≥ 2 SW et ≥ 1 Leader doivent se placer au sud (strictement) de la route Y6-S7-R5.

EPILOGUE

Les projectiles des PIAT détruisent rapidement le canon de 20 qui défend les abords du blockhaus mais, insuffisamment appuyés, les Français doivent se replier devant une opposition décidément trop forte. Vers 9 h, le lieutenant de vaisseau Kieffer obtient l'assistance d'un Sherman DD. Avec cet appui-feu, l'attaque reprend et la dizaine de défenseurs qui subsiste dans le blockhaus se rend, démoralisée. Le reste de la garnison a réussi à évacuer l'ouvrage et occupe maintenant les maisons avoisinantes. Le nettoyage est difficile et cause de nouvelles pertes dans les rangs des Français. Finalement, le 1er BFMC a rempli sa mission mais, à la fin de la journée, 21 d'entre eux ont été tués et 93 blessés.

CLOSE COMBAT
L'apothéose tactique

JUIN 1944... Jeune sous-lieutenant frais émoulu de l'entraînement, vous venez de débarquer à Omaha beach. Pendant plusieurs mois, vous vous êtes préparé avec vos hommes pour combattre en France. Vous appartenez à une division d'élite, la 29e, dont la devise est « *En avant !* » (Let's go !). Serez-vous à la hauteur ?

Par Yves MARTIN

Vous faites face à la 352e division d'infanterie allemande et, comme la plupart de vos hommes, vous n'avez jamais fait l'expérience du feu. Il vous faut dégager de la plage et avancer à l'intérieur des terres. L'objectif de votre unité est Saint-Lô. En avant !

Sur la gauche, la section BAR du sergent Zabalaoui progresse vers une ferme, derrière une épaisse haie de feuillages. En retrait, un M5 Stuart appuie votre progression. Tout à coup, le Stuart explose ! Des rafales sourdes balayent le champ et le sergent Zabalaoui n'est plus qu'un KIA (Killed in Action - tué au combat) qu'il faudra indiquer dans un rapport. Atteindre Saint-Lô va être dur, très dur.

Vous venez de faire connaissance avec les Panzerschreck, les MG 42 et le bocage normand. Bienvenue dans l'univers de ***Close Combat***, le nouveau jeu d'Atomic Games, publié par nul autre que Microsoft.

Une filiation prestigieuse

A l'origine, *Close Combat* devait être publié par Avalon Hill et s'appeler *Beyond Squad Leader* (Au-delà de Squad Leader). Ce faisant, la référence au célèbrissime jeu de plateau se devait d'apparaître comme un gage de qualité, mais aussi indiquer clairement ce que ce jeu n'était pas... à savoir une adaptation servile du meilleur titre d'Avalon Hill. Après bien des péripéties, Atomic Games publie finalement ce jeu chez l'un des géants de l'informatique.

Tout comme la série *V for Victory* a bouleversé le monde du jeu d'histoire informatique il y a quelques années, *Close Combat* va bien au-delà d'une simple simulation tactique. Ce jeu utilise pleinement en effet la technologie informatique la plus avancée. Microsoft ne s'y est pas trompé et quand Atomic Games s'est mis à la recherche d'un nouvel éditeur, la société de Bill Gates, qui cherchait à se constituer un portefeuille de jeux de qualité pour l'année 1996, a sauté sur l'occasion (voir notre encadré sur Windows 95). Le résultat : un mélange détonant, bien dans la tradition d'excellence des deux sociétés. De plus, ce produit sera disponible tant pour Windows 95 que pour Macintosh, satisfaisant par là-même l'intégralité du marché.

Close combat se déroule en temps réel et utilise une interface particulièrement simple. Le public visé va donc bien au-delà du cercle restreint des mordus du genre et ce jeu devrait tenter le large public déjà séduit par des produits comme *Warcraft* ou *Command & Conquer*, avec lesquelles ils présentent quelques similitudes. Bien entendu, il est possible de jouer soit contre l'ordinateur soit contre un autre joueur humain, par réseau local ou par modem et par Internet. Cette dernière option a d'ailleurs conduit, lors des phases de test, à des parties acharnées entre le Middle-West Américain... et la Suède !

Un luxe de présentation

Close combat frappe par la richesse et la qualité des graphismes. Le jeu étant en temps réel, les animations le sont donc aussi ! On voit donc les sections d'infanterie courir d'une haie à l'autre, les chars évoluer, s'arrêter et faire feu, les écrans de fumée se disperser, etc. Même si la vue est en deux dimensions (vue d'en haut), le résultat est somptueux. La base historique est somme toute classique : le joueur incarne un chef de section, soit de la 29th Infantry Division américaine, soit de la 352. ID allemande, engagée dans la bataille de Normandie, d'Omaha Beach à Saint-Lô. Le jeu est divisé en trois grandes options :

- Boot Camp (camp d'entraînement)

Cette option permet de se familiariser, à travers cinq leçons, avec les différentes commandes du jeu et d'apprendre quelques notions de base de tactiques de combat. Par ailleurs, *Close Combat* dispose d'une « aide en ligne » particulièrement réussie. A tout moment, le joueur peut s'y référer. De plus, il s'agit d'une très riche base de données comprenant non seulement des informations sur les mécanismes

Combat dans le bocage sur la colline 192 : les troupes américaines ont franchi une haie grâce à des rideaux de fumée; le corps-à-corps a été rude et la haie est jonchée de cadavres allemands. La qualité du graphisme est assez stupéfiante... Ici, le Sherman vient d'endommager un Marder III et vise maintenant un StuG. La partie rouge du trait indique une ligne de vue, la partie noire que la vue est bloquée.

L'aide « en ligne » somptueuse de *Close Combat*, présentant ici un redoutable *Acht-Acht* (canon de 88 mm). A l'arrière-plan, ce même canon est en action, près du pont sur l'Aure, et il vient de frapper un M5A1 qui brûle. Les lecteurs habitués des produits Histoire & Collections reconnaîtront les très belles silhouettes de Jean Restayn, issues des magazines *SteelMasters* ou *Militaria*.

du jeu, mais aussi sur des tactiques possibles et, enfin, sur les différents types d'équipements employés (comprenant de plus des illustrations de Jean Restayn et des séquences vidéos).

● Manœuvres

Du camp d'entraînement, on passe à l'intégralité des scénarios fournis : 39 en tout, organisés en fonction de la progression historique vers Saint-Lô. Dans cette option, chaque scénario peut être joué de façon indépendante afin d'aider le joueur à se familiariser avec certaines des situations les plus difficiles. En réalité, même si l'on reprend un scénario déjà joué, on se verra confronté à des situations totalement nouvelles, car l'allocation de troupes et de matériels change à chaque fois, de même que l'emplacement initial (qui peut d'ailleurs être modifié en début de partie).

Les scénarios sont minutés et comprennent des objectifs à atteindre. Cela se traduit vite par des stratégies différentes et typiques pour chaque camp. Le joueur américain se doit d'attaquer et de foncer vers ses objectifs. Le joueur allemand, au contraire, est le plus souvent sur la défensive et joue la montre, à savoir l'usure.

En ce sens, les scénarios « Bocage » reproduisent de façon tout à fait réaliste les combats de la campagne de Normandie et la progression de haies en haies devient vite un enfer pour le joueur américain. Ses sections d'infanterie peuvent se faire hachées par les nids de mitrailleuses ou les snipers, et ses chars détruits par les équipes de Panzerschreck ou les canons de PaK.

Le choix de Windows 95

Pour PC, *Close Combat* fonctionne uniquement sous Windows 95. Ce choix, cohérent avec la politique de développement de Microsoft, risque, on le comprend, de relancer la polémique sur l'utilisation de Windows 95. Sans parler des caractéristiques propres de ce système d'exploitation, le gros problème de Win 95 est que de nombreux jeux, conçus sous DOS, ne fonctionnent pas sur un ordinateur qui comprend Windows 95, en raison de problèmes fréquents de compatibilité.

Ce problème technique peut se résoudre en partie en réalisant une disquette de démarrage qui lance l'ordinateur uniquement sur le DOS, en ignorant Windows 95. Cette astuce permet de faire fonctionner de nombreux jeux... mais pas tous. En fait, seuls des utilisateurs très qualifiés pourront effectuer sans encombre la transition entre un environnement DOS — et tous les jeux utilisant ce système — et les nouveaux produits Windows 95. Il convient néanmoins de préciser que de nombreux jeux récents sous DOS fonctionnent avec Win 95. C'est semble-t-il le cas de *Steel Panthers*, ce qui épargnerait aux joueurs un choix délicat...

Le jeu en campagne

L'option Campagne est le cœur du jeu. En fait, on y retrouve les scénarios individuels de l'option Manœuvres mais la progression d'un scénario à un autre va dépendre totalement de la compétence (ou de l'incompétence) du joueur. Afin d'assurer l'équilibre du jeu, l'allocation en matériel est ajustée pour chaque scénario. Ainsi, si le joueur américain arrive à Saint-Lô en ayant continuellement écrasé l'adversaire, il a toutes les chances de devoir affronter non pas un Marder III poussif et sous-blindé, mais un Jagdpanther et son redoutable canon de 88 mm.

A la fin de chaque scénario, un bilan est établi et influence les étapes suivantes du jeu. Tout d'abord, le jeu évalue votre résultat par rapport à la réalité historique. Ainsi, vous pouvez vous retrouver « en avance » ou « en retard » dans votre progression vers Saint-Lô. Par ailleurs, vous-même et vos hommes évoluent. Certains vont s'affirmer comme de redoutables vétérans, d'autres comme des tire-au-flancs impénitents. Une équipe antichars compétente devient un précieux atout qui peut faire pencher la balance lors de futurs affrontements, un sous-officier expérimenté et qui sait motiver son équipe peut s'avérer fort utile lors de l'assaut d'un point fortifié, etc.

Dans la plupart des jeux tactiques, il n'y a pas moyen d'identifier un individu au sein de son unité. Dans *Close Combat*, le joueur donne ses ordres à un groupe de combat d'infanterie, ou bien à un char, une pièce d'artillerie, etc. Toutefois,chaque homme au sein d'une unité réagit de manière individuelle. Certains soldats pourront ainsi se comporter de manière héroïque ou, à l'inverse, comme d'infâmes couards. Le but du joueur est d'agir, tout comme dans la réalité, en officier responsable et soucieux de sa troupe. Un joueur agressif qui utilisera ses hommes comme de la chair à canon voit ses chances de succès diminuer très, très rapidement.

Encore une fois, le réalisme est saisissant. Pour terminer la campagne, le joueur doit maintenir un noyau d'hommes expérimentés, sous peine de voir la cohésion de ses sections s'effondrer. Dans le tableau récapitulatif de fin de scénario, chaque soldat est évalué sur les critères qualititatifs et quantitatifs suivants : aptitude au commandement, condition physique, expérience, moral, actes de bravoure (ou de lâcheté), « tableau de chasse ». Les soldats survivants gagnent de l'expérience et, selon leurs faits d'armes, se voient décerner des médailles (Infantry Assault Badge, Croix de Fer, etc.).

De même, votre alter-ego digital va gagner du galon...ou stagner. Seule entorse à la réalité (mais de taille) : vous êtes invincible. Le lieutenant censé représenter le joueur ne peut pas être tué et même s'il grièvement blessé, il réapparaît au scénario suivant, en parfaite condition. Certes, ce n'est pas très réaliste mais, ainsi, le jeu ne s'interrompt pas brutalement dès les premiers scénarios ! *Close Combat* mélange ainsi adroitement le jeu stratégique avec un subtil soupçon de jeu de rôle.

Facilité d'utilisation

Un des critères essentiels dans la conception de *Close Combat* a été que ce jeu devait s'adresser à un public très large. En ce sens, Atomic emboîte le pas à des produits comme *Panzer General*. Donner un ordre à une unité s'effectue donc par un simple clic de souris sur l'unité concernée. Un menu déroulant s'affiche et il suffit de choisir son ordre : mouvement prudent ou avance rapide, tir, fumée, etc. Il n'y a plus qu'à maintenir le bouton de souris enfoncé et amener le curseur jusqu'à la destination ou la cible visée.

La résolution des déplacements est encore une des caractéristiques où *Close Combat* innove tout en se montrant résolument réaliste. Le jeu n'utilise pas en effet un système hexagonal mais, en lieu et place, des « tuiles » (*tiles*) et « méga-tuiles ».

Le joueur n'a d'ailleurs pas à s'en soucier. Il indique à l'unité qu'il veut déplacer où celle-ci doit aller... et le programme se charge du reste, amenant l'unité dans la zone correspondante. Le jeu y gagne en réalisme, car les déplacements ne sont plus contraints par un découpage géométrique quelque peu artificiel à cette échelle... et fort rébarbatif pour tout novice en la matière !

Mais là où *Close Combat* est à la pointe de la technologie, c'est en matière d'intelligence artificielle (ou IA). En effet, le jeu se déroulant en temps réel et compte tenu du nombre d'unités déployées dans la plupart des scénarios, l'IA ne peut pas se contenter de gérer les forces ennemies dans le cadre d'un jeu en solitaire, mais elle se doit aussi de gérer toute unité laissée à elle-même dans le cas où un ordre spécifique ne lui a pas été donné.

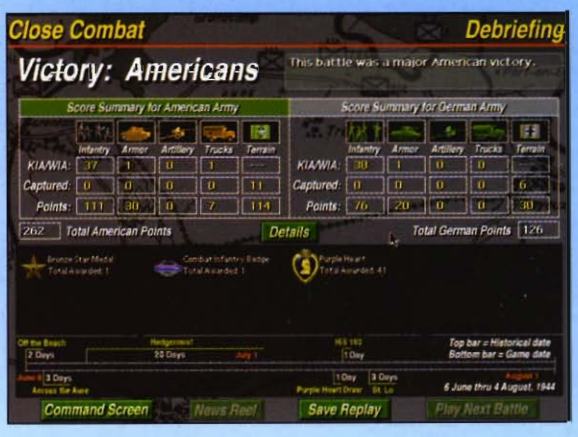
Close Combat ne dispose en fait non pas d'un seul module d'IA, mais de deux : l'IA stratégique et l'IA tactique. Le joueur humain n'a aucune prise sur l'IA tactique. Celle-ci gère les actions et interactions de chaque soldat, dans le cadre d'un niveau stratégique supérieur déterminé soit par un ordre direct du joueur humain, soit par l'IA stratégique dans le cas où le joueur n'agit pas sur cette unité.

Subtilité supplémentaire, Atomic a fait appel à un psychologue spécialiste des comportements face au combat afin de mieux modéliser les réactions de ces soldats digitaux. Ainsi, un ordre parfaitement stupide car suicidaire peut ne pas être exécuté. Autre exemple, un soldat en état de choc peut très bien se rendre, même si la victoire est en vue (le soldat agite alors un petit drapeau blanc !).

Dans la pratique, on se retrouve face à des situations, encore une fois, très réalistes. Le joueur peut se concentrer totalement sur un objectif donné et influer directement sur les unités concernées par celui-ci, pendant que, à l'autre bout du champ de bataille, les autres unités continuent à combattre. Bien sûr, un tel système est diamétralement opposé à l'option retenue pour un produit comme *Steel Panthers*. Un joueur habitué aux jeux d'histoire traditionnels risque d'être sérieusement déroute au premier abord, car il lui est impossible de tout contrôler et planifier. Cependant, à l'usage, on découvre vite que le jeu y gagne en richesse et surtout en action.

Close Combat

Jeu pour CD-rom PC et Mac. Nécessite un 486/DX2 66 (Pentium préférable) ou un PowerMac. Parution avant la fin de l'été aux Etats-Unis et pour le dernier trimestre 1996 en France, en version française intégrale. Fonctionne sous Windows 95.


Close Combat
Debriefing
Victory: Americans
This battle was a major American victory.
Score Summary for American Army
Score Summary for German Army
Infantry Armor Artillery Trucks Terrain
KIA/WIA: 37 1 0 1 —
Captured: 0 0 0 0 11
Points: 111 30 0 7 114
KIA/WIA: 30 1 0 0 —
Captured: 0 0 0 0 6
Points: 70 20 0 0 30
262 Total American Points
Details
Total German Points 126
Command Screen
News Reel
Save Replay
Play Next Battle

Ecran de résultat d'un scénario. La section se voit attribuer plusieurs médailles, dont une prestigieuse Bronze Star. En bas, le calendrier où la performance du joueur est étalonnée par rapport au résultat historique.

Des défauts ?

Close Combat serait-il le jeu tactique parfait ? Non, malgré toutes les louanges que l'on peut lui adresser. Dès le départ, Atomic a du faire l'impasse sur certaines caractéristiques — appelons-les des contraintes technologiques. Elles sont connues et on peut espérer que les futures versions du jeu y remédieront :

– le manque de relief : dans *Close Combat*, la Normandie est désespérément plate. Étant donnée la complexité du modèle par ailleurs, une telle simplification s'est imposée.

– l'impossibilité de créer des scénarios ou de changer les ordres de bataille. C'est une des plus grosse différence avec *Steel Panthers*. Encore une fois, la complexité du produit interdisait de telles options.

– les défauts de ses qualités : certains des choix d'Atomic pourront choquer car les exigences d'un jeu en temps réel ne sont pas celles d'un jeu plus traditionnel;

– l'exigence technique : *Close Combat* est gourmand en matière technologique. Il nécessite de préférence un Pentium (un 486 peut faire, poussivement, l'affaire) et obligatoirement un PowerPC pour le monde Macintosh. Encore une fois, la complexité et le réalisme se payent...

En tous cas, opposer *Close Combat* à *Steel Panthers* est un faux procès. Ces deux produits ont à la base des philosophies très différentes et s'avèrent, finalement, plutôt complémentaires que concurrents !

On l'aura compris, *Close Combat*, après trois années de travail et de développement parfois ardu, est une très grande réussite et on se plaît — d'ores et déjà — à rêver à d'autres périodes de la guerre (le mot de Stalingrad est murmuré chez Microsoft !) ou à ce que le moteur de jeu pourrait engendrer s'il était appliqué à d'autres époques ou situations. Dans l'immédiat, la simulation et les plaisirs du combat tactique sont, une fois encore, repoussés vers de nouveaux sommets. ❐

Keith Zabaloui, la « tête » d'Atomic Games

Keith Zabalaoui est un des fondateurs et l'actuel président d'Atomic Games. Il fut le programmeur d'origine du premier jeu de la série *V for Victory : Utah Beach*. Depuis trois ans, lui et son équipe travaillent sur le projet *Close Combat*. Alors que le produit est tout juste bouclé, il a bien voulu accorder une interview pour les lecteurs de *VaeVictis*.

VaeVictis : *Une fois encore, Atomic révolutionne le jeu d'histoire micro-informatique avec un de ses produits. Pouvez-vous nous expliquer comment et pourquoi vous êtes passé de la série* World at War *à* Close Combat *?*

Keith Zabalaoui : Les jeux de la série *V for Victory* et *World at War* étaient à l'évidence basés sur les concepts traditionnels des jeux sur carte, leur intérêt étant qu'ils étaient bien plus facile à jouer que ceux-ci. Toutefois, ils n'étaient toujours pas abordables pour le grand public. *Close Combat* l'est.

VV : *Pourquoi avoir choisi la bataille de Normandie ? Est-ce l'exemple parfait pour le combat tactique ?*

KZ : La Normandie est un cauchemar pour l'attaquant. Les Allemands disposaient de la supérorité sur le plan de la tactique et de l'entraînement et ils ont pu retarder significativement une force plus puissante et mieux équipée. Ces combats étaient un choix évident.

VV : *Quelle a été la partie la plus dure à concevoir dans* Close Combat *?*

KZ : Tout ! Plus sérieusement, chaque partie fut un défi. Mais, si je dois choisir un des aspects, je dirais que ce fut l'interface-utilisateur — à savoir, comment le joueur contrôle le jeu. Nos jeux précédents s'adressaient à des joueurs expérimentés. *Close Combat* se devait de satisfaire cette audience mais aussi un public qui découvre les jeux de stratégie. Après des mois de tests, je pense que nous avons atteint notre but.

VV : *Vous êtes une société en pointe de la technologie pour ce qui est du jeu en réseau et de la présence « en ligne ». Que faut-il en attendre en ce qui concerne* Close Combat *?*

KZ : Chez Atomic, nous utilisons tous Internet, en permanence. Nous savons qu'il y a très peu de jeux qui peuvent être joués par Internet et nous voulions que *Close Combat* soit un des premiers. Donc, que vous ayez un Macintosh ou un PC sous Windows 95, vous pourrez jouer à *Close Combat* contre n'importe qui, n'importe où, grâce à Internet.

De plus, nous sommes en train de travailler sur un service gratuit d'échange de joueurs qui permettra de trouver un partenaire à tout moment. Il y aura un canal IRC dédié à *Close combat*. Atomic et Microsoft sont chacun en train de développer des sites sur le World Wide Web consacrés à *Close Combat*. Nous travaillons aussi sur des idées encore plus innovantes, mais je ne peux toutefois pas encore en parler.

VV : *Pouvez-vous nous dire quelques mots à propos d'Atomic ? Il semblerait que vous avez rassemblé une équipe très talentueuse. Qui sont-ils et comment travaillez-vous ?*

KZ : La force d'Atomic, c'est son équipe. La plupart des dix employés d'Atomic ont travaillé pour la NASA ou un de ses sous-traitants. Quelques-uns ont travaillé pour d'autres éditeurs de jeux et un ou deux sortent tout droit de l'université. Tous les employés d'Atomic travaillent chez eux et à leur rythme. Comme je l'ai indiqué, nous sommes constamment sur Internet.

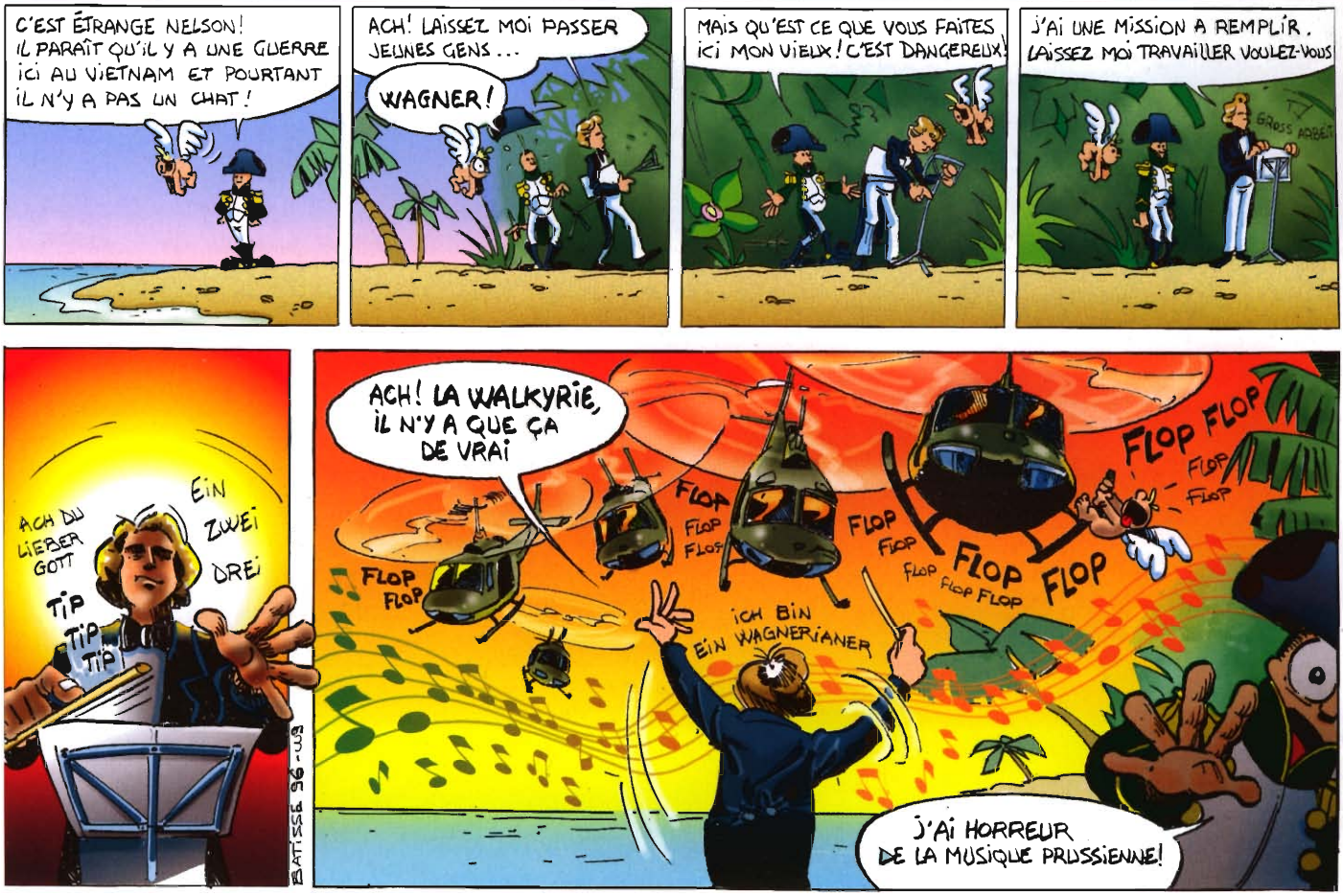
VV : *Les jeux de stratégie sur micro-ordinateurs ont de plus en plus de succés depuis deux ans. Qu'en pensez-vous ?*

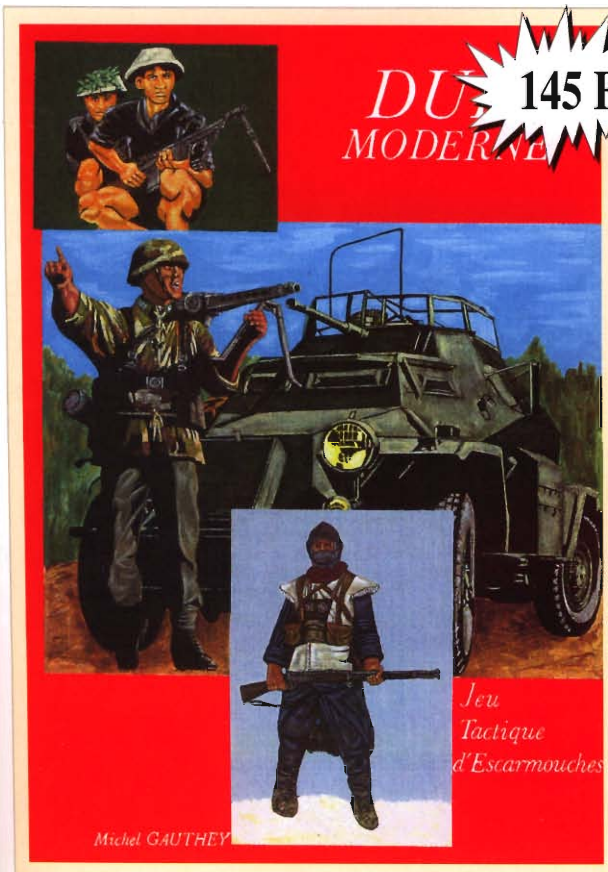
KZ : Je pense qu'il y a deux raisons. D'abord, les micro-ordinateurs ne sont devenus capables que récemment de faire tourner des simulations militaires détaillées avec une profondeur atteignant ou dépassant les jeux sur carte.

Ensuite, le nombre de jeux de ce type augmentant, de plus en plus de consommateurs les découvrent et sont séduits. Je pense que cette tendance va se poursuivre. ❐

Entretien réalisé par Yves Martin

CIEL DE BATAILLE par Batisse


C'EST ÉTRANGE NELSON! IL PARAÎT QU'IL Y A UNE GUERRE ICI AU VIETNAM ET POURTANT IL N'Y A PAS UN CHAT!
ACH! LAISSEZ MOI PASSER JEUNES GENS...
WAGNER!
MAIS QU'EST CE QUE VOUS FAITES ICI MON VIEUX! C'EST DANGEREUX!
J'AI UNE MISSION A REMPLIR. LAISSEZ MOI TRAVAILLER VOULEZ-VOUS
GROSS ADBEIT
ACH DU LIEBER GOTT
EIN ZWEI DREI
TIP TIP TIP
BATISSE 96-03
ACH! LA WALKYRIE, IL N'Y A QUE ÇA DE VRAI
FLOP FLOP
ICH BIN EIN WAGNERIANER
J'AI HORREUR DE LA MUSIQUE PRUSSIENNE!



145 F

DUEL MODERNE

Jeu tactique d'Escarmouches

Enfin une règle en français qui permet de jouer à l'échelle 1 figurine = 1 homme !

Comprend 65 fiches de véhicules et 47 listes de combattants

COLONIAL
1914 – 1918
1939 – 1945
VIET-NAM
GANGS
CONTEMPORAIN
FUTURISTE

Disponible auprès de votre détaillant, ou par correspondance auprès de :
Gauthey Miniatures, 264, rue de la Mare à Quenette, 77000 Vaux-le-Pénil. Tél. : **64 38 55 70**
à la même adresse vous pouvez faire peindre vos figurines. Tarif sur demande.

ACROSS FIVE APRILS

La guerre de Sécession puissance 5

EDITE en 1992 mais encore régulièrement diffusé de nos jours, *Across Five Aprils* (de Victory Games) permet de découvrir, en toute convivialité, quelques-unes des batailles les plus cruciales de la guerre de Sécession.

Par Stéphane MARTIN

Les éditeurs américains proposent de multiples simulations traitant de la guerre de Sécession. Si bon nombre d'entre elles se révèlent extrêmement précises et détaillées, elles ne conviennent pas toujours aux joueurs qui ne souhaitent pas forcément passer par l'apprentissage d'un livret de règles de quelques dizaines de pages avant d'aborder un scénario qui mobilise parfois une surface de plusieurs mètres carré durant quarante ou cinquante heures...

A ce titre, par son format et son faible niveau de difficulté, *Across Five Aprils* propose des scénarios praticables en une seule séance. La reproduction de cinq batailles de la guerre de Sécession est proposée aux joueurs : depuis les affrontements assez méconnus de Pea Ridge et de Bentonville jusqu'à ceux, plus célèbres, de Bull Run, de Shiloh et de Gettysburg.

Le matériel se montre conforme aux normes des produits publiés par Victory Games (et donc Avalon Hill... [1]) : aides de jeu et livrets de règles bien présentés et belles cartes utilisant des tons appropriés à l'époque simulée. Les pions se révèlent plus ternes même s'ils sont illustrés par des silhouettes.

Chaque unité représente généralement une brigade, un hexagone couvre un peu moins de 300 mètres de terrain et chaque tour de jeu simule de 45 à 90 minutes selon les batailles (la nuit s'écoule en un ou deux tours). Avec ces échelles, même le plus ambitieux des scénarios proposés, la bataille de Gettysburg, se contente d'une modeste surface de jeu et d'une bonne centaine de pions. Ces proportions font d'ailleurs songer à quelques vénérables jeux de simulation extrêmement simples (pour ne pas dire simplistes...) des années soixante-dix. Dans ses références, l'auteur, Eric Lee Smith [2], n'hésite d'ailleurs pas à citer *Blue and Grey*, publié il y a déjà une vingtaine d'années chez SPI (et récemment réédité chez Decision Games).

Mais la comparaison s'arrête là. Si, effectivement, plusieurs règles de base semblent s'inspirer de quelques uns de ces « classiques » du temps jadis, on dénombre heureusement un ensemble de mécanismes qui renouvelle complètement l'intérêt que l'on peut porter à cette catégorie de simulations facilement abordables.

Une base bien pensée

Les mécanismes qui organisent, entre autres, les mouvements, les combats ainsi que les effets du terrain et des zones de contrôle ne révèlent certes rien de bien révolutionnaire mais, soigneusement ajustés, ils ont le mérite d'éviter la plupart des anomalies engendrées par bon nombre de règles trop simplistes. Par les échelles choisies, les combats intègrent les tirs et les mêlées en une seule phase.

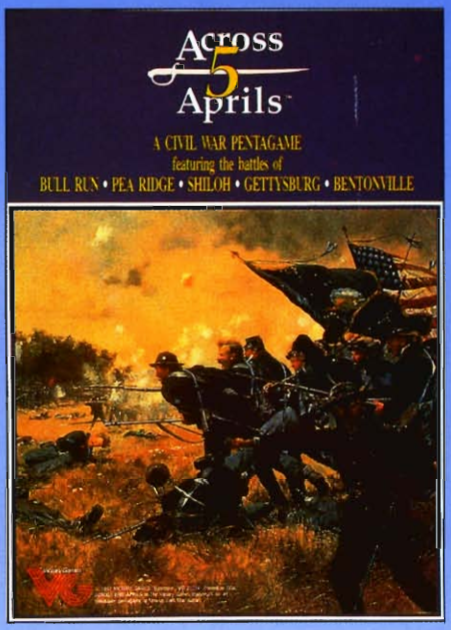
L'importance du moral des différentes unités a bien été mis en évidence. Ainsi, pour chaque combat, un joueur bénéficie d'un bonus s'il place « en pointe » une unité dotée d'un moral élevé. En contrepartie, et en toute logique, les éventuelles pertes seront infligées en priorité à l'unité placée en première ligne. Dans un tel contexte, un joueur inattentif peut rapidement voir se dissoudre les effectifs de ses unités d'élite...

Conformément à la réalité de cette guerre civile, la répartition des capacités offensives et défensives des unités ainsi que les tables de résolution des combats avantagent le défenseur. Les résultats des combats vont du test de moral (qui, en cas d'échec, impose des retraites) aux pertes sèches (la plupart des pions sont dotés d'une valeur de combat réduite sur leur verso) en passant par les reculs. Quelques règles simples organisent également les tirs de l'artillerie (qui peuvent porter jusqu'à quatre hexagones), les possibilités de retranchements et les tours nocturnes (les batailles de Shiloh et de Gettysburg s'étalent respectivement sur deux et trois jours). Ces mécanismes, assez dépouillés, permettent aux joueurs de se concentrer sur leur rôle de commandant en chef sans devoir se soucier de détails incombant à des officiers subalternes.

Reproduire le chaos

Le découpage de chaque tour de jeu se révèle le plus original. Les unités de chaque armée sont réparties dans différentes formations (divisions ou corps d'armée) et chacune de ces dernières va être activée une à une et de manière aléatoire par le tirage au sort de marqueurs... Ce système fait évidemment songer à ceux utilisés dans les dernières simulations publiées par Richarg Berg : *A Famous Victory*, *The Three Days of Gettysburg*, *The Battles of Waterloo*, etc.

Néanmoins, *Across Five Aprils* inclut une différence de taille : aux marqueurs représentant chaque formation viennent encore s'ajouter deux « marqueurs de combat », un pour chaque camp. De fait, lorsqu'un marqueur représentant une formation est tiré au sort, les unités de celle-ci peuvent être déplacées mais



ne peuvent pas combattre. Ce n'est que lorsque le marqueur de combat de son armée est tiré au sort qu'un joueur pourra (et devra obligatoirement) faire combattre l'ensemble des unités de son armée se trouvant au contact d'un adversaire... Sous certaines conditions, il est toutefois possible pour le joueur attaquant (et uniquement lui) de faire reculer les unités qui devraient se battre en position trop désavantageuse.

Cette nuance modifie les données des batailles et offre une multitude de situations difficilement imaginables dans des simulations reposant sur une séquence de jeu plus classique. Ainsi, entre autres exemples, un joueur peut tirer au sort son marqueur de combat avant que ses unités aient pu être disposées en ordre utile.... De même, un joueur en attaque peut tirer son marqueur de combat après que les formations ennemies aient eu la possibilité d'être activées et donc d'effectuer des replis... En fait, tout en demeurant extrêmement aisé à mettre en œuvre, ce système d'activation aléatoire des mouvements et des combats parvient à traduire, avec une confondante simplicité, la plupart des problèmes rencontrés dans les armées de cette époque lorsqu'il s'agissait de combiner les actions des différentes formations présentes.

Comme dans la réalité, les joueurs doivent concevoir leur stratégie en sachant que leurs formations vont être inévitablement exposées au chaos de la bataille. Ainsi, lorsque par exemple, un joueur souhaite monter une offensive avec plusieurs formations, il doit tenir compte du fait que l'une ou l'autre d'entre elles peut arriver en retard ou que l'ennemi aura

1. Victory Games appartient depuis plusieurs années à Avalon Hill. Ce dernier peut ainsi publier des jeux d'histoire classiques sous cette marque tout en développant la gamme Avalon Hill vers le marché des jeux de plateau et des jeux informatiques.

L'attaque sur Hornet's Nest, à Shiloh. Ce bois fut l'objet d'un terrible combat, les Nordistes ne se rendant qu'après une défense acharnée. La couleur des caractéristiques des unités indique le corps de rattachement, comme ici le premier corps sudiste à gauche. Tiré au hasard, le marqueur du corps permet ainsi de faire agir les unités correspondantes.

l'éventuelle opportunité d'esquiver, voire même de contrer cette action avant que les formations attaquantes aient pu être activées en ordre utile...

Ces mécanismes possèdent également plusieurs autres propriétés attractives : une séquence de jeu moins « ronronnante » et qui génèrent des parties animées et sans véritable temps mort pour chacun des deux joueurs, ainsi qu'un système qui rend l'éventuelle pratique du jeu en solitaire encore suffisamment motivante.

Des règles spécifiques

Pour compléter les mécanismes de base, chacune des cinq batailles proposées inclut diveres règles spécifiques au contexte simulé. La bataille de Shiloh prévoit ainsi l'intervention de canonnières opérant à partir de la rivière Tennessee. A Gettysburg, sous certaines conditions, les unités peuvent se retrancher. Les batailles s'étalant sur plusieurs jours (Shiloh et Gettysburg) incluent des conditions de victoire automatiques pour l'armée qui réussit à atteindre un certain nombre d'objectifs dès le premier ou le deuxième soir.

D'autres règles exploitent également les multiples possibilités offertes par le système des marqueurs d'activation. A Shiloh par exemple, l'armée sudiste surprend son adversaire dans ses campements.

Pour reproduire cette situation, les marqueurs d'activation de l'armée nordiste ne sont introduits dans le récipient que lorsqu'un pion sudiste entre en contact avec une unité de l'Union...

A Gettysburg, le corps d'armée de Longstreet bénéficie d'un deuxième marqueur d'activation qui permet à ses unités de se déplacer deux fois par tour jusqu'à ce qu'elles s'approchent à moins de cinq hexagones d'une unité ennemie.

Dans ses notes, l'auteur précise d'ailleurs que son système de jeu peut se prêter à de multiples variantes. Ainsi, pour ne citer qu'un exemple, un marqueur représentant un général brillant pourrait être utilisé pour activer une formation au choix.

Les scénarios les plus modestes (Bentonville et First Bull Run) peuvent être aisément pratiqués en moins de deux heures alors que le plus ambitieux, Gettysburg, n'occupera que rarement plus d'une bonne après-midi.

Un compromis séduisant

En les incluant de manière systématique dans la plupart de ses dernières créations, Richard Berg a véritablement popularisé les mécanismes d'activation aléatoire des formations dans l'univers du jeu d'histoire. *Across Five Aprils* utilise un système dont la source d'inspiration s'avère identique.

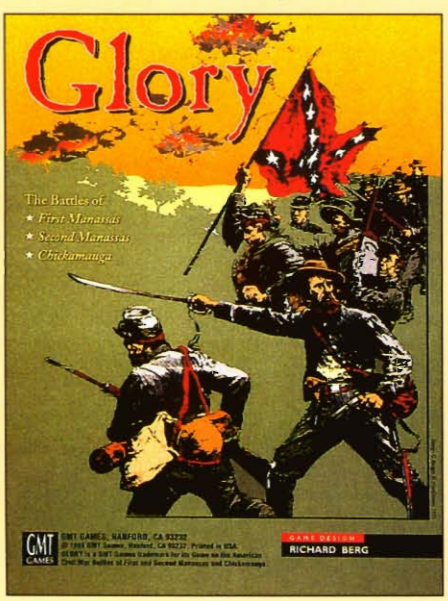
Mais, grâce à une plus grande facilité d'accès, il offre aux joueurs une belle opportunité de découvrir les principaux atouts de ces mécanismes de simulation en toute convivialité, c'est-à-dire sans l'encombrement des multiples détails inhérents à certains produits plus sophistiqués. Certes, ce jeu peut frustrer les joueurs désireux de gérer les moindres faits et gestes (tirs, mêlées, changements de formation, charges, contre-charges, etc.) de leur dispositif jusqu'au niveau du régiment, voire même du bataillon [3].

Néanmoins, malgré des règles extrêmement simples, *Across Five Aprils* réussit bel et bien à placer les joueurs dans une ambiance et un contexte fort proches de ceux proposés dans des jeux autrement plus complexes [4]. ❐

Glory : plus fastidieux qu'il n'y paraît

Le dernier jeu de la maison GMT, réalisé par l'intarissable Richard Berg, propose, comme nous l'avions expliqué dans le dernier numéro de *VaeVictis*, une version simplifiée des systèmes de jeu mis en œuvre dans quelques unes de ses plus récentes créations (*The Three Days of Gettysburg*, *The Battles for Waterloo*). *Glory* inclut trois batailles de la guerre de Sécession américaine (Chickamauga, First et Second Manassas). Avec des règles tenant sur à peine huit pages, cette simulation semble effectivement se révéler aussi accessible qu'*Across Five Aprils*.

Toutefois, la pratique des scénarios met en évidence quelques pesanteurs. Ainsi, en distinguant les tirs et les mêlées, en prévoyant des tirs de réaction ainsi que des possibilités de contre-charge et en imposant des tests de moral un peu partout (pour entrer dans une zone de contrôle ennemie, avant une mêlée, à l'issue d'un combat, etc.), le jeu propose des tours découpés en une grande quantité de sous-séquences et impose une multitude assez disproportionnée de lancers de dés pour cette catégorie de simulation... Dès lors, même le scénario le plus modeste peut se prolonger durant trois ou quatre heures. *Glory* dispose certes de nombreux attraits mais ne se révèle plus tout à fait aussi convivial que son bien léger livret de règles le laissait envisager...



Des options à la carte

En s'inspirant des récentes simulations de Richard Berg, il est possible d'agrémenter *Across Five Aprils* de quelques règles optionnelles faciles à mettre en œuvre :

1. Avant d'introduire les marqueurs d'activation dans le récipient, chaque joueur lance un dé d'initiative. Le joueur obtenant le score le plus élevé peut activer l'une de ses formations au choix avant que ne commence le tirage au sort des autres marqueurs d'activation. Le lancer de dé peut être éventuellement bonifié pour l'un ou l'autre camp (ex. : un + 1 pour le camp sudiste lors des deux premiers jours de la bataille de Gettysburg). Un marqueur de combat ne peut pas être choisi.

Option dans l'option : une seule fois par partie (ou par journée pour Shiloh ou Gettysburg), le joueur obtenant l'initiative peut choisir son marqueur de combat

2. Le tout dernier marqueur restant dans le récipient d'activation ne peut pas être tiré au sort et ce même s'il s'agit de l'un des deux marqueurs de combat (il est perdu). Une façon intéressante de simuler, entre autres, les ordres qui s'égarent ou les formations qui demeurent passives... ❐

2. Egalement auteur du célèbre *Civil War* (là aussi de Victory Games)

3. Un point de vue parfois assez irréaliste étant donné que l'intervention d'un commandant en chef se limite souvent à l'envoi de quelques grandes directives.

4. Les qualités de ce jeu nous font d'autant plus regretter la non-parution d'une seconde boîte, pourtant annoncée dès 1992, et qui devait inclure d'autres batailles de cette période (Antietam, Second Bull Run)...

NOUVEAU !

Sur le front de l'édition : LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Depuis le début de l'année, les nouveautés en jeu d'histoire sur carte sortent à un rythme très ralenti. Le volume de nouveautés présenté dans *VaeVictis* s'en ressent donc fortement.

Par Théophile MONNIER

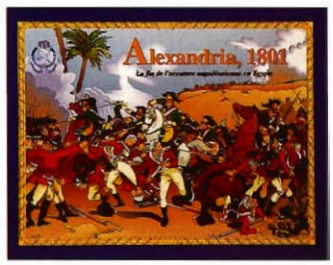
Même s'il est encore trop tôt pour en tirer des conclusions hâtives, l'année 1996 marque une réelle baisse d'activités pour le marché outre-Atlantique du jeu d'histoire sur carte. Qu'on en juge : fermeture de 3W puis de GDW, rumeur sur la mauvaise santé d'Avalon Hill, mauvais résultats officiellement annoncés de The Gamers, parutions en retard pour tous, voire disparition mystérieuse pour certains (que devient Moments of History ?)... on est bien loin des premières années de la décennie, encore plus loin de l'Age d'or des années 1970 !

Même des sociétés comme GMT ou The Gamers semblent ainsi connaître des difficultés. GMT s'est recentré sur une politique de vente directe (par correspondance) pour ne plus avoir à supporter les marges des distributeurs. Souvent imposé par des problèmes de trésorerie, ce genre de mesure réduit comme peau de chagrin la clientèle touchée. Pour sa part, The Gamers suit la même politique et trace, dans le dernier numéro de sa revue *Operations*, un bilan plutôt négatif. Par exemple, en 1995, des jeux comme *Black Wednesday* ou *Tunisia ne* se sont vendus qu'à environ 2 000 exemplaires dans le monde ! C'est très faible et il s'agit des meilleures ventes de l'éditeur.

Les causes de ce ralentissement d'activités sont multiples : concurrence de l'informatique et des jeux de cartes, manque de renouvellement de certains éditeurs. De même, malgré quelques produits intéressants, le devenir des petites maisons d'édition récemment créées est encore incertain. Le marché américain du jeu d'histoire semble enfin particulièrement apathique.

Heureusement, en Europe, Simtac, Oriflam et Azure Wish tiennent bon et enregistrent quelques succès (leur politique de « localisation » — traduction systématique des jeux — porte ses fruits). Bref, à l'heure actuelle, *VaeVictis* doit se contenter des maigres arrivages mais, qu'on se rassure, la rubrique *Nouveautés* reprendra du volume... dès que la matière sera présente.

SIMTAC



Alexandria, 1801

La parution de ce jeu, publié par société espagnole Simtac, est un vrai événement : pour la première fois depuis la parution de *Hanau* (série *Vive l'Empereur !*) en 1988, un jeu de grande qualité paraît enfin en langue française sur le thème de l'Empire [1]. Simtac, déjà auteur du très remarqué *Los Arapiles*, propose en effet ***Alexandria, 1801*** en version française complète.

Ce jeu simule la bataille d'Alexandrie, le 21 mars 1801, qui voit la défaite de l'armée française d'Orient, laissée en garnison en Egypte par Bonaparte, devant une armée britannique très supérieure en nombre. ***Alexandria*** est le premier jeu d'une nouvelle série lancée par Simtac, *Les batailles de la Révolution et de l'Empire*, dont l'objectif est de proposer des jeux tactiques (les pions représentent des bataillons d'infanterie ou des escadrons de cavalerie) de complexité faible ou moyenne. De plus, le jeu comprend également un livret de règles supplémentaires permettant de jouer *Alexandria* avec les règles plus complexes et détaillées de la série *Les batailles des campagnes d'Espagne et du Portugal* (*Los Arapiles* ou *Saguntum*). Cette option nécessite néanmoins de posséder une des boîtes précédentes.

Regroupé en dix pages de règles, le système d'*Alexandria* représente une somme de bonnes idées et forme un jeu simple, très accessible à des joueurs ayant pratiqué un tant soit peu le jeu d'histoire (comme les jeux de *VaeVictis* par exemple). L'initiative au début de chaque tour est déterminée aléatoirement, avec quelques modificateurs selon la position du commandement en chef. Chaque joueur active ensuite à tour de rôle une brigade et la fait agir.

Les combats impliquent un feu défensif puis les tirs de l'assaillant, suivis éventuellement d'une charge à la baïonnette ou de cavalerie (sans mécanisme de charges et contre-charges à distance souvent pénible). Les pions présentent sur le recto les caractéristiques de mouvement et la taille des unités et, au verso, caché à la vue du joueur adverse, on trouve les valeurs de moral et de combat des unités.

L'ensemble est donc simple mais ingénieux, grâce au système d'activation alternée. La bataille elle-même se déroule sur un espace assez réduit (carte légèrement plus grande que celle de *VaeVictis*) avec de bonnes possibilités de manœuvre. Evidemment, *Alexandria* bénéficie d'une excellente qualité visuelle, avec de très beaux pions présentant les uniformes, des marqueurs plaisants, plusieurs aides de jeu plastifiés et en couleur et une carte agréable à l'œil.

La possibilité de simuler cette bataille avec les règles plus complexes du système de *Los Arapiles* comblera les joueurs plus expérimentés, qui souhaitent s'affronter sur une bataille de taille réduite. Enfin, les livrets comprennent des historiques très détaillés et plusieurs notes sur la conception du jeu et la recherche uniformologique des unités.

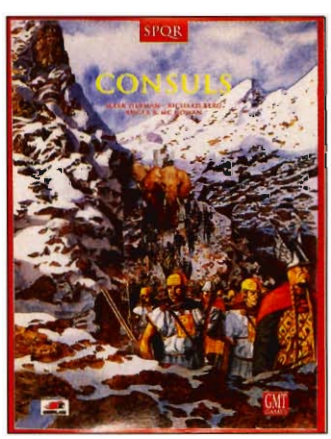
Au vue de la qualité des composants de ce jeu, il est raisonnable de dire que la parution d'un tel produit représente, pour de nombreux joueurs, un rêve enfin abouti, une création (et non une simple traduction) comme *Alexandria* en français n'ayant pas d'équivalent récent sur le thème de l'Empire.

Alexandria, 1801 : jeu en français de faible complexité, comprenant une carte et 220 pions. Jeu en solitaire possible.

ORIFLAM

Consuls

Le dernier module d'extension pour *SPQR* (GMT) est maintenant proposé en français par Oriflam. ***Consuls*** comprend deux batailles de la deuxième guerre punique : la Trébie (218 av. J.-C.) et Métaure (207 av. J.-C.). La Trébie, première victoire importante de l'épopée d'Hannibal en Italie, est une bataille assez déséquilibrée. Les Romains souffrent en effet de multiples handicaps (ils sont affamés, faibles en cavalerie et se font attaquer dans le dos...). De nombreuse règles optionnelles ou alternatives permettent de simuler cette bataille (*VaeVictis* a publié un scénario *DBM* sur la Trébie dans *VV* n° 4).



Métaure est plus équilibrée, ne serait-ce que parce que Hannibal ne commande pas l'armée punique. L'armée de renfort carthaginoise, commandée par le propre frère d'Hannibal, Hasdrubal, est alors sèchement battue par trois légions romaines et cette défaite scelle définitivement le sort d'Hannibal en Italie.

Consuls comprend une carte pour chaque bataille mais aucun pion, ce qui rend un peu abusif le prix de ce module (130 F), d'autant plus que les cartes sont quelconques. Il faut utiliser les pions de *SPQR* et *Eléphants de guerre* pour jouer. Le livret de règles comprend les placements initiaux, les règles spéciales et l'historique des deux batailles.

Petite précision, le Gaulois représenté sur la couverture de cette extension porte un équipement totalement imaginaire, qui n'a jamais existé que chez Astérix ! Le casque à ailes, par exemple, est en effet une pure invention des archéologues du XIX[e] siècle; de plus, les Celtes ne portaient jamais ce genre de longues tresses mais graissaient leurs cheveux et les rejetaient ébouriffés vers l'arrière. Une autre erreur (qui tient plus du détail) porte sur les éléphants, qui sont représentés ici par des éléphants d'Afrique noire (grandes oreilles) alors que Hannibal utilisait de petits éléphants d'Afrique du Nord (aux petites oreilles), une race maintenant disparue.

Consuls : extension en français pour *SPQR*.

DESCARTES

Maharadjah

Adaptation en français du célèbre jeu d'Avalon Hill, ***Maharadjah*** permet à trois, quatre ou cinq joueurs de revivre l'évolution du sous-continent indien, des premières invasions aryennes (1 500 av. J.-C.) à la période de la colonisation européenne, au XIX[e] siècle. La présentation du jeu est absolument luxueuse, avec une grande carte très colorée, des pions magnifiques, des aides de jeu et une règle très bien traduite.

1. Incidemment, la série *Vive l'Empereur !*, réalisée par Didier Rouy, doit être de nouveau éditée par Azure Wish, normalement à partir de septembre.

Dixie : Gettysburg

Poursuivant la parution des extensions pour *Dixie* à un rythme d'enfer, Columbia Games se penche maintenant sur la bataille de Gettysburg (1er au 3 juillet 1863). Les règles de cette extension sont presque strictement similaires aux deux modules précédents (Bull Run et Shiloh) : terrains partagés en six zones plus deux zones de réserve, combats résolus en jetant un nombre de dés correspondant à la valeur de combat de l'unité (un coup au but est obtenu sur un résultat de 1 à 1 à 3 selon la valeur de tir de l'unité), pioche d'unités de renfort, cartes d'événements spéciaux, etc.

Seul ajout notable, l'apparition d'un modificateur de morale (A, B ou C), comme dans *Eagles : Waterloo*, qui joue pour le test de moral après combat. Parmi les cartes d'événements spécifiques à la bataille de Gettysburg, on trouve la Grande batterie sudiste, le mur de pierre, les fusils Spencer et, bien évidemment, les terrains de l'affrontement (Gettysburg, Devil's Den, etc.). Les cartes d'événement vraiment originales sont néanmoins peu nombreuses.

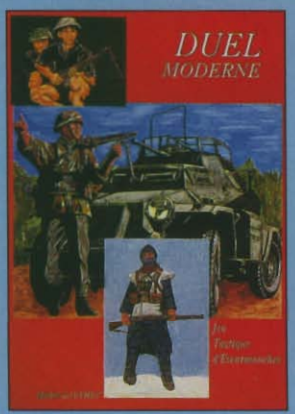
Comme toujours, cette extension comblera également les passionnés de la guerre de Sécession qui souhaite disposer de l'ordre de bataille complet et des uniformes de la bataille. ❐

Reprenant le système de *Britannia*, *Maharadjah* présente des règles de mouvement et de combat excessivement simples (proches d'un jeu de société classique), l'intérêt du jeu reposant sur les mécanismes d'évolution des nations et le décompte des points de victoire.

Chaque joueur contrôle une succession de nations, les nations entrant en jeu de manière chronologique. Par exemple, à quatre joueurs, un joueur va contrôler successivement les Pandhya, les Grecs, les Moghols et enfin les Portugais. Chaque nation est plus ou moins puissante et marque des points de victoire selon des objectifs propres et dans certaines conditions spécifiques (contrôle de provinces pour certaines nations, élimination d'unités ou de chefs adverses pour d'autres, création de comptoirs pour les Européens, etc.).

Le joueur va donc se conformer à des stratégies historiques mais peut optimiser sa stratégie en jouant sur l'interaction de ses différentes nations. Autre intérêt, comme la puissance

Duel moderne



Michel Gauthey, personnalité bien connue de tous les joueurs avec figurines, vient de faire paraître, sur le modèle de sa règle antique-médiévale *Duel*, une règle d'escarmouche sur le XXe siècle, ***Duel moderne***. Chaque figurine représente un seul homme, doté de caractéristiques propres, et les combats mettent donc en scène de petites unités. Le jeu utilise un système d'ordres simultanés, les joueurs posant des pions d'ordre en début de chaque tour et les actions étant ensuite résolues simultanément (tir puis mouvement).

Vue l'échelle, *Duel moderne* n'est pas très éloignée des règles de combat de nombreux jeux de rôles, d'autant plus que toutes les actions dépendent des caractéristiques de chaque combattant. La règle est assez simple (pas de règle de commandement) mais comporte une foule de détails (modificateurs de tir, types d'arme, effets des explosifs, etc.). Le texte lui-même n'est malheureusement pas toujours bien rédigé, un peu confus, mais le système permet néanmoins à des joueurs débutants de s'en sortir sans trop difficultés.

Plus précisément, *Duel moderne* propose des caractéristiques de soldats et d'armements pour les guerres coloniales de la fin du XIXe siècle, la Première et la Seconde guerre mondiale, le Vietnam, la période contemporaine et même des listes futuristes. Le livret ne comporte par contre aucun scénario et les joueurs doivent réaliser leurs propres scénarios à partir d'un budget d'achat d'unités. Enfin, le livret comporte des pions d'ordre — en noir et blanc malheureusement — à découper.

Duel moderne : règle en français pour le jeu avec figurines. 145 F.

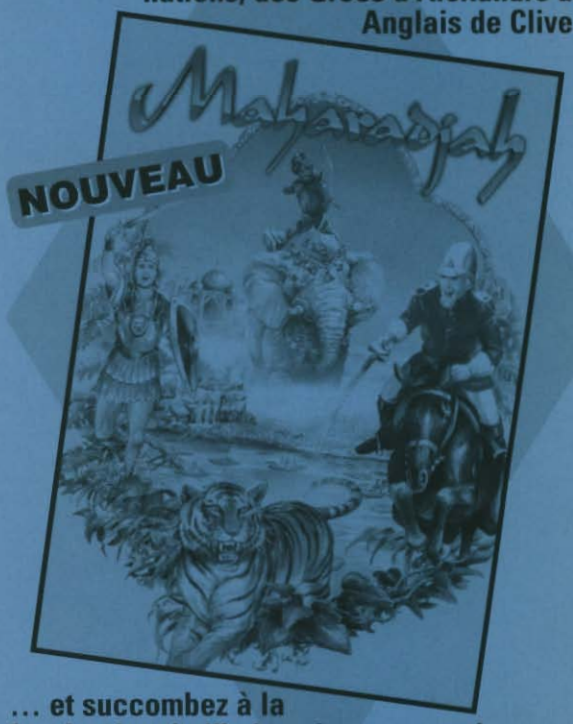
DESCARTES
BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

SUR LES TRACES D'ALEXANDRE...

3000 ans d'histoire indienne en 16 tours de jeu

Devenez Maharadjah en contrôlant plusieurs nations, des Grecs d'Alexandre aux Anglais de Clive...



... et succombez à la fascination de l'Inde grâce aux nombreuses notes historiques magnifiquement illustrées !

Ce jeu d'Avalon Hill utilise le même système de règles que BRITANNIA, simple et efficace...
De 3 à 5 joueurs • Durée d'une partie : 2 heures et plus

Quatre boutiques à votre service :

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. (1) 43 26 79 83
Métro Cluny/
La Sorbonne

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. (1) 42 27 50 09
Métro Wagram

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. (1) 47 34 25 14
Métro Pasteur

13 RUE DES REMPARTS
D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 78 37 75 94
Métro Ampère/
Victor Hugo

des nations est très variable, un joueur peut commencer la partie avec une nation très puissante puis s'affaiblir alors qu'un autre joueur va se retrouver en position de force en milieu de partie. Evidemment, le total des armées contrôlées par les joueurs est presque égal sur une partie, le meilleur joueur étant souvent celui qui parvient à limiter le déclin irrémédiable de chaque peuple.

Avec ce système très original, chaque joueur connaît son « heure de gloire » à un moment ou l'autre; de plus, des alliances ponctuelles contre le joueur en tête ne sont pas exclues, même si le jeu limite la diplomatie à quelques marchandages (tout en offrant de belles occasions de pression psychologique !). Le système de marquage des points entraîne néanmoins une comptabilité parfois pénible, d'autant plus que la victoire se joue « au point près ». Le gros défaut du système est son déterminisme, certaines nations ayant une marge de manœuvre très limitée et agissant toujours de la même manière. L'absence de cartes à jouer ou de tables d'événements aléatoires interdit également tout réel coup de théâtre.

Malgré tout, *Maharadjah* offre des parties acharnées et on ne peut que se féliciter de sa parution en français, à un prix d'ailleurs très raisonnable (environ 220 F). Proche d'un jeu de société classique, facile d'apprentissage, ingénieux et rigoureux sur le plan historique (les mouvements de peuple sont très bien rendus), *Maharadjah* s'adresse à tous ceux qui aiment jouer et il est parfait pour passer de bons moments de détente avec quelques amis. Attention, il ne s'agit néanmoins pas du *Risk*, les règles font tout de même neuf pages denses mais les mécanismes de base restent très simples. C'est avec de tels produits qu'Avalon Hill s'est assuré sa réputation et on ne peut que souhaiter que d'autres jeux de cet éditeur continuent d'être adaptés en français (dont, espérons-le un jour, le génial *History of the World*).

CLASH OF ARMS

The Army of the Heartland

Apparemment peu affecté par la morosité actuelle, Clash of Arms produit à rythme régulier de nouvelles parutions. ***The Army of the Heartland***, simulation des campagnes du Tennessee, de 1861 à 1863, pendant la guerre de Sécession, présente des graphismes d'excellente qualité. La carte est tout simplement magnifique et les pions sont en nette amélioration par rapport au style usuel de Clash of Arms, avec le visage exact de chaque général engagé sur ce théâtre (il y en a près d'une centaine, une belle galerie de portraits !) et des marqueurs plaisants. A l'inverse, les pions d'unités sont dignes des années 1960, avec des rectangles blancs pour l'infanterie.

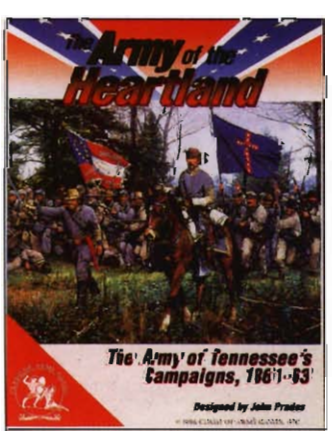
Conçu par John Prados, *The Army of the Heartland* reprend le système de *The Campaign of Robert Lee*, un jeu publié par le même éditeur en 1988. Le système de jeu repose sur la gestion des points « d'effort de guerre », qui représentent à la fois la part de l'industrie de guerre et les sources de ravitaillement non conventionnelles (fourrage et capture d'entrepôts adverses). Le tour de jeu consiste en des « impulsions » alternées, les joueurs « achetant » chaque impulsion avec des points d'effort de guerre.

De manière classique, seuls les chefs évoluent sur la carte, les unités étant placées cachées sur une feuille d'aide de jeu. Le jeu comprend un grand nombre d'aspects stratégiques et économiques : transports par rail, production et entraînement d'unités, règles de ravitaillement avec dépôts, etc.

L'un des mécanismes les plus intéressants du jeu est celui des points de mouvement, qui n'est pas fixe mais aléatoire. Chaque tour, le joueur détermine aléatoirement le nombre de points de mouvement disponibles pour chaque chef, en prenant en compte l'effort de guerre alloué à ce chef, sa valeur et plusieurs autres variables mineurs.

Avec plus d'une trentaine de pages très denses, *The Army of the Heartland* propose un système stratégique complet, très réaliste et satisfaisant au demeurant, mais qui demande une certaine maîtrise de ce genre de mécanisme. Le jeu comprend dix scénarios qui couvrent toutes les campagnes dans le Kentucky et le Tennessee (Shiloh, Chickamauga, etc.). Au final, un produit séduisant, sur un théâtre peu traité de la guerre de Sécession, mais qui est à réserver aux joueurs expérimentés.

The Army of the Heartland : jeu en anglais complexe comprenant 560 pions et deux cartes. Pas de jeu en solitaire possible.



● The Painter's Guide to World War Two Naval Camouflage

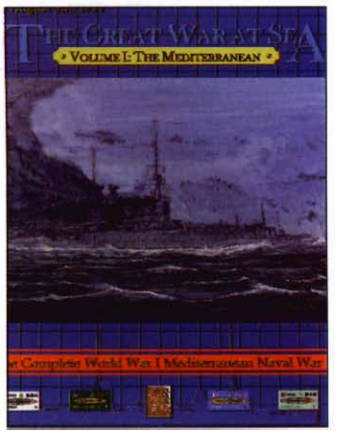
Pour accompagner sa règle de combat naval avec figurines *Command at Sea*, Clash of Arms publie un guide sur les camouflages de navires pendant la Seconde guerre mondiale. On y trouve des profils de plusieurs dizaines de bateaux de la flotte américaine, britannique, la Kriegsmarine, la marine italienne et japonaise. Absente notable, la flotte française a juste droit au *Richelieu* et à l'*Emile Bertin*, avec quelques commentaires généraux sur les camouflages usités dans la Royale.

L'ensemble du livret est en noir et blanc, ce qui limitera souvent la précision dans le respect exact des teintes, mais un modéliste ou un figuériste y trouveront leur bonheur car l'ensemble est très bien documenté. Il va de soi que ces conseils de peinture s'appliquent à toutes les échelles et pour toutes les règles de combat naval (comme la célèbre règle française *Amirauté*).

AVALANCHE PRESS

The Great War at Sea

Faisant toujours preuve d'une très grande originalité et d'une belle maîtrise de l'exécution, Avalanche Press nous propose ***The Great War at Sea : the Mediterranean***, le premier jeu d'une série sur l'ensemble des opérations maritimes de la Première guerre mondiale. Ce premier module, consacré à la Méditerranée et à la mer Noire, comprend deux cartes stratégiques couvrant ces deux zones, plus une carte de combat naval où sont résolus les engagements. Les pions représentent soit des flottes, qui évoluent sur la carte stratégique et dont la composition n'est pas connue du joueur adverse, soit des navires individuels. Chaque pion de navire est plutôt splendide, d'assez grande taille et très détaillé. Pour la



flotte française, on découvre ainsi le *Bretagne*, le *Patrie*, le *Charlemagne* et bien d'autres. Au total, le jeu comprend presque toutes les flottes des belligérants, dont des navires russes, turques ou grecques.

Le jeu utilise un système d'ordres écrits, les joueurs devant noter les déplacements de leurs flottes sur la carte stratégique quadrillée. La fréquence des ordres et leur rapidité d'exécution dépendent du type de mission assigné à chaque flotte (escorte, transport, etc.). De plus, les pertes de chaque navire doivent être enregistrées également sur une feuille de marque. Mises à part ces contraintes d'écriture, les règles restent assez simples pour ce type de jeu (sept pages de règles), le seul obstacle résidant dans le manque d'exemples et d'illustrations.

Ce système stratégique, couplé aux très belles cartes proposées, pourra aisément être adapté à d'autres règles navales, pour figurines par exemple. Enfin, *The Great War at Sea* comprend près d'une cinquantaine de scénarios.

The Great War at Sea : The Mediterranean : jeu en anglais de complexité moyenne, comprenant trois cartes et 460 pions. Pas de jeu en solitaire possible ❐

REVUE DE PRESSE

● NAPOLEON

Emperor's Press, un éditeur américain bien connu de tous les passionnés de l'Empire, a lancé au début de l'année un magazine entièrement consacré au grand homme. Très bien présenté et illustré, ***Napoleon*** traite, en 64 pages, de tous les aspects de l'ère napoléonienne : récits de bataille et analyses militaires de toutes sortes principalement mais aussi ordres de bataille détaillés, présentation d'uniformes, analyses de jeux, d'ouvrages récents, de musée, etc. Le n° 2 présente ainsi la campagne d'Italie en 1796, un article sur les tactiques et une présentation de *Eagles* (avec une page d'errata et de questions diverses). Un vrai régal !

Napoleon : bimestriel édité par Emperor's Press, 5744 West Irving Park Road, Chicago, IL 60634, USA. $ 38 l'abonnement.

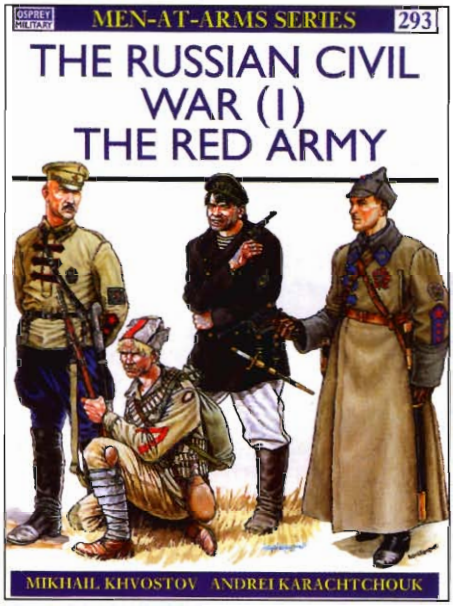
● ZONE OF CONTROL

Le dernier numéro de ***Zone of Control***, daté du printemps dernier, contient son lot habituel de présentation de nouveautés. L'éditorial du magazine est tout entier consacré à la crise qui frappe le jeu d'histoire aux Etats-Unis, la solution, selon l'auteur, se trouvant dans une politique de développement vers les jeux informatiques. Parmi les divers articles, on peut découvrir avec plaisir un article très élogieux sur *Europa Universalis* (version anglaise). Le premier jeu édité par Azure Wish connaît en effet un beau succès aux Etats-Unis, avec près de mille exemplaires vendus. ❐

LA BIBLIOTHEQUE STRATÉGIQUE

NOUVEAU !

Par Laurent HENNINGER



Les nouveautés Osprey

Les éditions Ospreys et Montvert semblent quelque peu ensommeillées ces derniers temps, mais leurs publications sont toujours de la même qualité. Chez le premier éditeur, j'ai relevé la parution de quatre nouveautés dans la collection *Men-at-Arms* : ***Republican Roman Armies 200 - 104 BC***, le volume 2 des ***Imperial Chinese Armies 590 - 1260 AD***, le premier volume de ***Louis XV's Army - Cavalry & Dragoons*** (pour les joueurs de notre simulation sur la bataille de Fontenoy) et un splendide et très original fascicule intitulé ***The Russian Civil War - the Red Army***, premier d'une série consacré à ce terrible conflit. On y découvre des uniformes étonnants, comme ceux des conducteurs du train blindé de Trostky, entièrement vêtus de cuir rouge ! Enfin, la série *Campaign* consacre un volume à la bataille de Plassey, en 1757, qui marque la victoire quasi définitive des Anglais dans leur conquête des Indes.

Chez Montvert, on notera la parution du second volume consacré aux armées hellénistiques : ***The Ptolemaic Army*** (auteur : Nick Sekunda, illustrateur : Angus McBride — deux valeurs solides), et d'un fascicule sur les ***Sassanian Armies - the Iranian Empire early 3rd to mid-7th Centuries AD*** (auteur : David Nicolle, illustrateur : Angus McBride — même remarque que pour le précédent...)

La conquêtes des Gaules

Restons dans l'Antiquité avec ***L'armée romaine en Gaule***, ouvrage collectif publié aux éditions Errance sous la direction de Michel Reddé. Dans cet ouvrage nécessaire à tout joueur ou étudiant sérieux sur le sujet, on trouvera des études des meilleurs spécialistes français — historiens et archéologues —, depuis l'époque de la conquête césarienne jusqu'au Bas-Empire (les études sur cette dernière période étant d'ailleurs les bienvenues, car trop souvent délaissées). Notons que les problèmes tactiques (et même parfois micro-tactiques) tiennent la première place dans ce livre.

Pour le Moyen-Age, signalons la parution, chez Maisonneuve & Larose, de l'œuvre de l'historien d'origine serbe Ivan Djuric, intitulée ***Le crépuscule de Byzance***. On y trouvera une brillante étude des deux derniers siècles d'existence de l'empire byzantin (les XIVe et XVe), lorsque ce dernier n'est plus que l'objet des rivalités entre Serbes, Turcs ottomans et Occidentaux (Vénitiens, Génois, etc.). De quoi apporter encore d'autres éléments de compréhension à la complexité balkanique.

D'un autre côté, la célèbre et excellente collection *Découvertes*, de chez Gallimard, nous propose un fort utile volume intitulé ***Figures de l'héraldique***, d'un des meilleurs spécialistes français de ce sujet : Michel Pastoureau. Aux côtés de splendides illustrations en couleurs, on trouvera une description, mais aussi une analyse exhaustives de la symbologie dans le monde occidental, du Moyen Age à nos jours.

Les armées royales

Pour les XVIIe et XVIIIe siècles, ma moisson a engrangé une biographie de ***Villars - le centurion de Louis XIV***, par François Ziegler, chez Perrin, biographie attendue du meilleur maréchal de France de la fin du règne du Roi-Soleil (Malplaquet et Denain...); dans la collection *Campagnes et stratégies*, chez Economica, une monographie signée Jean-Pierre Bois et intitulée ***Fontenoy 1745 - Louis XV, arbitre de l'Europe***, absolument indispensable à tous ceux qui ont apprécié notre jeu en encart sur ce thème. Toujours chez Economica, deux études de Jean Peter : ***L'artillerie et les fonderies de la Marine sous Louis XIV***, et ***Les artilleurs de la marine sous Louis XIV***, ouvrages qui intéresseront tout particulièrement les historiens des techniques; quant au déjà célèbre historien-romancier Yves Amiot, il nous propose, chez Flammarion, une magistrale et très complète étude (c'est-à-dire stratégique, opérationnelle et tactique) sur la campagne de Bonaparte en Italie, en 1796-1797, intitulée ***La fureur de vaincre***.

Pour en terminer avec cette période, signalons encore une petite étude de fort originale de l'historienne Arlette Farge : ***Les fatigues de la guerre***, aux éditions du Promeneur; étudiant les récits et les témoignages populaires du XVIIIe siècle, Arlette Farge fait de la bonne histoire sociale en nous décrivant le recrutement, les marches, les campements, les malheurs et les ruines de la guerre, la présence des femmes et leur désarroi, bref, tout ce qui fait aussi la réalité de la guerre...

La guerre des bêtes

Aux éditions du Cherche-Midi vient de paraître un livre aussi passionnant que novateur : ***Les animaux-soldats - histoire militaire des animaux, des origines à nos jours***, de Martin Monestier. On y trouve tout ce qu'on peut être amené à rechercher sur les chevaux, dromadaires, éléphants, chiens, pigeons voyageurs et autres ânes et mulets, mais également sur les dauphins et les otaries ou encore sur tous les autres animaux moins « évidents », tout au moins dans leurs utilisations militaires : les oies du Capitole, les porcs, les serpents, les rats, etc. Bourré d'anecdotes, ce livre est surtout une véritable étude d'histoire militaire

Revenons à notre époque avec un bon manuel de base : ***Géopolitique et géostratégie - la pensée politique, l'espace et le territoire au XXe siècle***, de Paul Claval, paru chez Nathan Université. Après trois chapitres consacrés à l'analyse des grandes écoles de pensée géopolitiques allemande, anglo-saxonne et française, l'auteur étudie le triomphe de la géostratégie nucléaire, les géopolitiques de la subversion, les géopolitiques régionales (Amérique du Sud, conflits du Moyen-Orient, Afrique du Sud, principalement), et termine en dressant un panorama du monde au sortir de 40 ans de guerre froide, c'est-à-dire au moment où la géopolitique est en plein renouveau.

La guerre du Golfe de 1991 continue de susciter la publication d'excellents ouvrages. Ainsi en est-il de celui de Jean-Jacques Langendorf, ***Le bouclier et la tempête***, paru chez l'éditeur suisse Georg (46, chemin de la Mousse, CH 1225 Genève, Suisse). Exclusivement consacré à la description et à l'analyse des seuls aspects militaires, cet ouvrage constitue, à l'heure actuelle, la meilleure synthèse en français sur les opérations de ce conflit.

Pour ceux qui cherchent à mieux comprendre la situation actuelle en Russie, signalons le dernier livre du « soviétologue » Jacques Sapir (dont nous disions déjà le plus grand bien dans notre précédente chronique, à propos de son ouvrage sur la campagne de Mandchourie...) : ***Le chaos russe***, paru aux éditions La Découverte. Un chapitre entier est consacré aux problèmes militaires, que ce soit sous leurs aspects économiques, industriels et budgétaires, doctrinaux ou tactico-opérationnels, avec une analyse des opérations de Tchétchénie et des performances de la nouvelle armée russe sur le terrain.

Pour tout savoir !

Terminons par un chef-d'œuvre, paru aux Cambridge University Press (et donc assez cher...) : ***The Cambridge Illustrated History of Warfare***, publié sous la direction de Geoffrey Parker, et dans lequel ont écrit les meilleurs spécialistes anglo-saxons actuels. Magnifique et fort complet ouvrage encyclopédique de synthèse, ce livre fait le point sur l'ensemble des connaissances actuelles sur l'histoire générale de la guerre en Occident, depuis l'Antiquité jusqu'à la guerre du Golfe. Tous les aspects de la guerre sont ici abordés : terrestres, maritimes ou aériens, armes et technologie, stratégie et tactique, discipline, renseignement, les mercenaires comme les armées permanentes, la guérilla ou les arsenaux nucléaires, la chevalerie ou la Blitzkrieg, etc., le tout superbement illustré et avec de nombreuses et excellentes cartes. Ce livre mérite amplement que vous vous « ruiniez » pour l'acheter... ou que vous vous le fassiez offrir ! ❐

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

•

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA - 10 rue Nicolas Flamel 75004 Paris
Tél. (1) 42 78 05 78 - Fax : (1) 42 78 14 72
Librairie ouverte du Lundi au Samedi de 10 h à 18 h 30

NOUVEAU !

STRATEGIE INFORMATIQUE

Le marché des jeux de stratégie sur informatique est décidément en pleine explosion. Alors que la guerre de Sécession fait recette, quand verra-t-on enfin apparaître une création spécifiquement française sur une grande page de notre histoire militaire ? On peut toujours rêver...

CIVIL WAR GENERAL

« On attendait *Age of Rifles*, ce fut *Civil War General*... ». En effet, alors que la grande révélation de l'année sur les guerres du XIX[e] siècle aurait dû être *Age of Rifles* de SSI, Sierra prend tout le monde de vitesse avec ***Robert E. Lee : Civil War General***, un produit, il faut bien le dire, tout à fait réussi.

Civil War General est une simulation, à l'échelle de la brigade, des principales batailles livrées par le général sudiste Lee, de 1861 à 1863. Le jeu bénéficie d'une excellente mise en valeur graphique. Les unités et le terrain, très agréables à l'œil, se présentent légèrement en 3D, mais la carte elle-même reste vue d'en haut, ce qui évite les désagréments d'une vue 3D complète comme dans *La bataille des Ardennes* ou *Civilization II*. *Civil War General* comprend également de très belles séquences vidéos, réalisées par des groupes de reconstitutions américains et qui apparaissent à l'issue de chaque combat. Il faut noter que, à la différence de la série des *Battleground*, les séquences vidéos présentent toujours un lien avec les résultats de combat : par exemple, si un chef se fait tuer, la vidéo présente l'image d'un officier tué à la tête de ses hommes; si une unité se débande, la vidéo présentera des soldats faisant de même, etc. Evidemment, le joueur va rapidement désactiver cette option dans les batailles importantes mais ce souci de cohésion illustre bien la qualité du produit.

De plus, la plupart des écrans fixes présente des tableaux de Mort Künstler, peintre américain spécialiste de cette période. L'écran de commandement, pendant une bataille, montre ainsi son très beau tableau *I will be moving within the hour* (« *je ferais mouvement dans l'heure* »), où l'on voit Lee, Longstreet, Jackson et Stuart conférant avant la bataille de 2nd Manassas (24 août 1862). Cliquer sur Stuart permet par exemple d'accéder au tableau de pertes !

Le système de jeu de *Civil War General* est classique, le joueur faisant agir ses unités pendant son tour. Les unités d'infanterie et de cavalerie combattent au contact, en entrant dans l'hex. adverse. Les unités ne présentent pas d'orientation mais des attaques successives sur des hex. opposés sont considérées comme de attaques arrière, ce qui oblige à maintenir des lignes de front. Comme dans *Steel Panthers*, les unités agissent librement selon leurs points de mouvement, une unité pouvant de nouveau agir après une autre s'il lui reste des points.

L'interface est d'une facilité d'utilisation remarquable, un simple clic, comme dans *Panzer General*, faisant apparaître le rayon de mouvement de l'unité, un autre clic confirmant le mouvement ou l'assaut. Comme la série des *General*, *Civil War* peut donc être pratiqué par des joueurs totalement novices mais, et c'est vraiment la qualité de ce produit, le jeu se double d'une excellente simulation historique. Les unités présentent en effet de multiples caractéristiques (moral, puissance de feu, fatigue, nombre d'hommes) et chaque brigade comprend un chef, également doté de caractéristiques qui jouent pour le combat et le ralliement.

Innovation très particulière, la victoire ne repose pas sur la capture d'objectifs précis mais sur le niveau moral de chaque armée à la fin du combat. Ainsi, à chaque engagement perdu ou gagné, le niveau de moral de l'armée évolue mais, plus subtil, un joueur peut « dépenser » des points de moral pour rallier des unités et, surtout, engager des charges à la baïonnette, beaucoup plus destructrices pour les unités mais qui peuvent être décisives. La stratégie lors d'une bataille ne va donc pas consister à s'emparer d'objectifs précis mais bien à faire craquer l'armée adverse dans une bataille décisive classique.

Au niveau des détails, le jeu comprend des unités dites de spécialistes, les éclaireurs et les sharpshooters, qui harcèlent les grosses formations ennemies à distance. De plus, les sharpshooters (tireurs d'élite) ont une forte probabilité d'abattre les chefs ennemis. Le système de ravitaillement en munitions est très simple mais efficace (le joueur dispose d'un stock en début de bataille et alloue chaque tour un niveau de ravitaillement à ses unités).

Un produit presque irréprochable

Fonctionnant sous Windows, *Civil War General* ne présente pas les défauts habituels de ce support : la carte se déroule en déplaçant la souris (pas d'ascenseur donc) et les accès disque passent inaperçus. De plus, le jeu peut être pratiqué à deux, par modem ou en réseau (et bien sûr sur un seul ordinateur, en alternance). Autre qualité, l'aide en ligne, en hypertexte, est particulièrement détaillée et explique très bien les mécanismes du jeu.

Comme on le voit, ce jeu présente un produit presque irréprochable, qui reprend la plupart des meilleurs mécanismes développés récemment. Le seul gros défaut est son manque de diversité. En effet, seulement six batailles historiques sont proposées (1st et 2nd Manassas, Chancellorsville, Fredericksburg, Antietam et Gettysburg) et deux batailles hypothétiques (dont la prise de Washington). Au total, en comptant les options,

Les Bleus et Gris face à face au second jour de la bataille de Gettysburg. Qualité graphique, simplicité d'utilisation et simulation réaliste, *Civil War General* cumule presque toutes les qualités...

Robert E. Lee: Civil War General
Morale 2,200 Supply 2,800
Lt Col Barclay
Phillips Legion
Maj Gen Hancock Kelly's Brigade
Right click for enemy info
July 2,1863 5:30PM

Dans le numéro précédent de *VaeVictis*, nous avons malheureusement omis d'indiquer les caractéristiques techniques des jeux présentés dans la rubrique informatique. Voilà qui est fait !

Civilization II : jeu en français pour PC CD-Rom. Nécessite un 486 DX/33 avec 8 Mo de mémoire. Fonctionne sous Windows 3.1 ou 95.

The Rise and Rule of Ancient Empires : jeu en anglais sur PC CD-Rom. Une version française doit paraître incessamment. Nécessite un 486 DX/33 avec 8 Mo de mémoire. Fonctionne sous Windows 3.1 ou 95.

Carriers at War : jeu en anglais sur PC CD-Rom. Nécessite un 486 avec 2 Mo.

on trouve une quinzaine de scénarios. Il faut ajouter à cela la campagne complète, qui relie les batailles entre elles (avec un excellent système d'achat d'armes ou de nouvelles pièces d'artillerie aux caractéristiques très détaillées). En réalité, bien qu'axer le jeu sur le thème des campagnes de Lee soit séduisant, on conçoit mal pourquoi cet excellent moteur n'a pas servi à illustrer toute la guerre de Sécession, à défaut d'être étendu à la seconde moitié du XIX[e] siècle. L'absence d'un générateur de scénario est également regrettable.

Malgré tout, en attendant la concurrence — qui s'annonce sévère — avec *Age of Rifles*, *Robert E. Lee : Civil War General* propose la meilleure simulation des batailles de la guerre de Sécession disponible à ce jour, avec un logiciel particulièrement agréable d'utilisation, réaliste et détaillée.

Théophile MONNIER

AU CŒUR DU DEBARQUEMENT

Il aura fallu attendre quelques années pour voir enfin apparaître en français l'un des jeux de la série *V for Victory* et on ne peut que féliciter Alsyd, un éditeur de la région de Grenoble, pour cette initiative très heureuse. Lancée par Atomic Games en 1992, la série *V for Victory*, rebaptisée *World at War* par Avalon Hill, s'est imposée dès le départ comme un modèle du genre, provoquant une véritable révolution en matière de jeu d'histoire sur informatique.

Tout en restant fidèle aux principes de base des jeux sur carte (unités représentées par des pions, carte hexagonale), la série *V for Victory* présentait plusieurs grandes évolutions par rapport aux productions de l'époque. Tout d'abord, même si le graphisme restait classique, l'ensemble bénéficiait d'une grande qualité visuelle, avec en particulier de très belles cartes. Mais l'innovation la plus importante devait venir de l'interface, très simple d'utilisation, un simple clic suffisant à donner des ordres aux unités et les divers problèmes de gestion stratégique (ravitaillement, soutien aérien, etc.) étant parfaitement assisté par l'ordinateur.

Un système exemplaire

Adaptation d'*America Invades !*, dernier module de la série, ***Au Cœur du Débarquement*** couvre le front américain en Normandie, avec sept scénarios (extension des têtes de pont, prise du Cotentin et de Cherbourg, prise de Saint-Lô et opération Cobra), à l'échelle du bataillon.

Dans un tour, le joueur donne ses ordres à chacune de ses unités et les ordres des deux camps sont ensuite exécutés simultanément. Pour donner les ordres, un simple clic sur une unité fait apparaître une barre d'ordre, avec de nombreuses possibilités : mouvement tactique ou stratégique, reconnaissance, attaque classique ou en force, défense déterminée ou élastique, construction de positions retranchées, etc. Le joueur gère également les tirs de l'artillerie, qui peuvent être des bombardements de saturation, des tirs de barrage en attaque ou en défense ou des tirs de contre-batterie. L'aviation est également à disposition, normalement uniquement pour le joueur américain, mais son efficacité est plus aléatoire (elle peut frapper des unités amies).

Les principes de base sont très proches des jeux d'histoire sur carte classiques : rapport de force pour les combats, zone de contrôle, importance du ravitaillement, fatigue, etc. Mais, à la différence des jeux sur carte, les aspects pénibles d'un surplus de réalisme sont parfaitement gérés par l'ordinateur. Le joueur doit ainsi allouer chaque matin le niveau de ravitaillement des grandes unités (divisions) en choisissant entre quatre niveaux : attaque, normal, défense, pas de ravitaillement. Le volume de ravitaillement est quantifié avec précision et évolue avec les combats, la capture de dépôts adverses, les interdictions ennemies, etc.

Une part importante de la stratégie réside dans l'allocation du ravitaillement sur tel ou tel secteur du front, les unités en niveau attaque doublant par exemple leur capacité de combat. Le joueur allemand doit ainsi faire quelques choix douloureux mais il peut, selon l'évolution de son stock, mettre en place une contre-attaque locale en faisant passer quelques solides unités en niveau attaque. A l'inverse, le joueur américain pourra maintenir ses unités en niveau normal ou attaque pour presque toute la partie, à moins de subir une violente tempête qui détruit ses ports artificiels.

La variété des unités est impressionnante et fait irrésistiblement penser au célèbre *The Longuest Day*, le jeu sur carte mammouth sur ce théâtre d'opérations, les complications (et les problèmes d'empilement) en moins : unités antichars, artillerie autotractée, génie, DCA, lance-roquettes, etc. L'échelle permet en effet de représenter une foule d'unités spécialisées. De même, les unités présentent de nombreuses caractéristiques (attaque, défense, moral, mouvement, fatigue, qualité de troupes).

A deux joueurs, le jeu prend bien sûr toute sa dimension mais, malheureusement, la solution de l'échange de fichiers de sauvegarde reste peu pratique (il n'est pas possible de jouer à deux ordinateurs en temps réel). Alterner la place sur le même ordinateur est très plaisant pour les scénarios de taille réduite mais l'attente, pendant que le joueur adverse donne ses ordres, devient beaucoup trop longue sur les gros scénarios. C'est d'ailleurs le seul défaut du jeu, certains scénarios sont très longs et les parties ne présentent pas de conditions de victoire automatique, ce qui oblige à mener les scénarios à leur terme (le scénario de la campagne complète touche à la folie, avec plus de 60 heures de jeu nécessaires).

Bref, *Au Cœur du Débarquement* est un jeu d'histoire très complet, précis, détaillé mais, c'est le plus important, facile d'utilisation grâce à une interface très agréable. Certes, ce jeu reste assez austère par rapport aux dernières productions mais, alors que les jeux récents sont soit à l'échelle tactique (donc plus riches en actions), soit bien moins réalistes (comme *Panzer General*), *Au Cœur du débarquement*, par ses qualités de simulation, est sans équivalent à l'heure actuelle. Les joueurs passionnés par la Seconde guerre mondiale et qui n'ont jamais pu finir une partie de leur jeu sur carte favori pourront enfin échafauder leur plan de bataille sans préoccupation de temps ou de place...

Aucun joueur d'histoire digne de ce nom ne pourra rester insensible au « charme » d'*Au Cœur du Débarquement*. Ici, les Américains se préparent à enfoncer le front allemand, au second jour de l'opération Cobra.

Le prochain module à paraître, annoncé pour la fin de l'année, devrait être *Stalingrad*, probablement le meilleur de la série, avec une adaptation complète en français (seul le manuel d'*Au Cœur du débarquement* est en français, pas le jeu lui-même).

Théophile MONNIER

Robert E. Lee Civil War General : jeu CD-Rom PC en français. Nécessite un 486DX2/66 avec 8 Mo, nécessite Windows 3.1 ou 95.

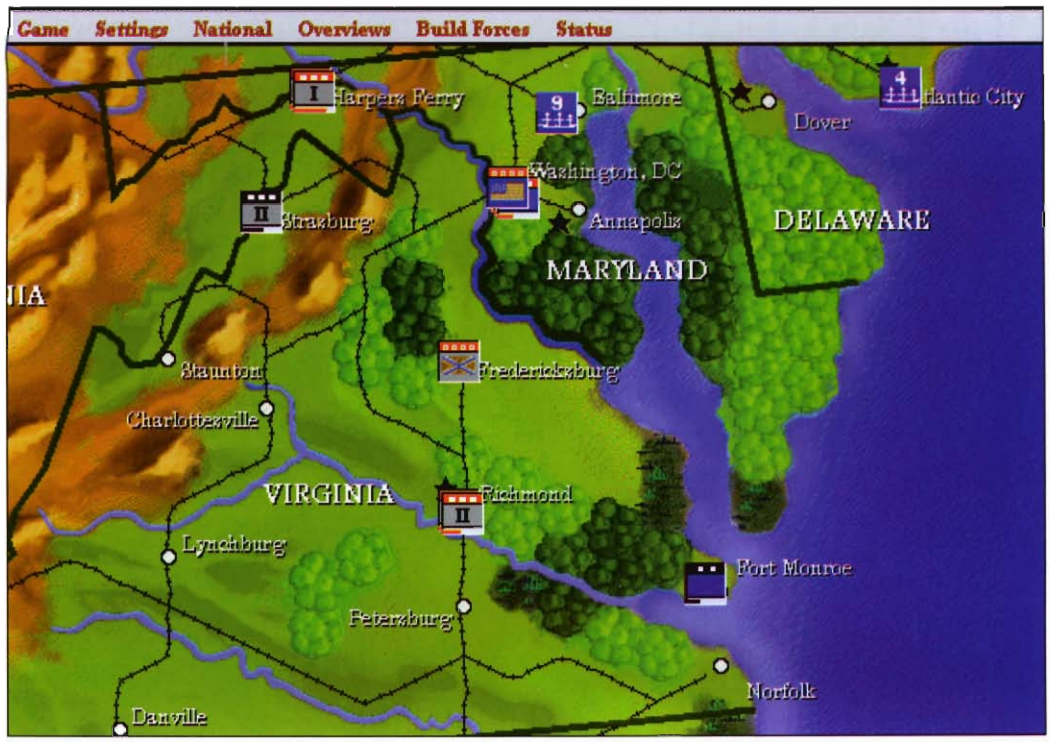
Au Cœur du Débarquement : jeu CD-Rom Mac ou PC. Nécessite un PC 386 avec 8 Mo ou tout Macintosh avec CD-Rom.

AMERICAN CIVIL WAR

American Civil War : from Sumter to Appomatox, simulation stratégique de la guerre de Sécession, n'est pas réellement un nouveau venu. C'est en effet la troisième version d'une simulation créée par Adamac Command Systems et saluée, lors de sa sortie, par de nombreux passionnés de cette période aux Etats-Unis. Le jeu a principalement connu un succès d'estime mais, convaincu de ses qualités, Interactive Magic s'est associé au projet pour en proposer une nouvelle version.

Basé sur un déroulement par tour (une semaine), *American Civil War* ne provoquera pas une révolution dans l'industrie des jeux d'histoire sur ordinateur. La réalisation est sans reproches mais sans originalité et les ajouts récents (nouveaux graphismes et bande son) s'intègrent bien dans l'environnement assez strict du jeu. Pourtant, les qualités de ce programme sont indéniables. Elles résident dans le respect des contraintes historiques et la richesse des élé-

Malgré un style un peu austère, *American Civil War* offre une excellente simulation à l'échelle stratégique. Ici, plusieurs corps sudiste marchent sur Washington. Le joueur vengera-t-il l'armée de Lee ?



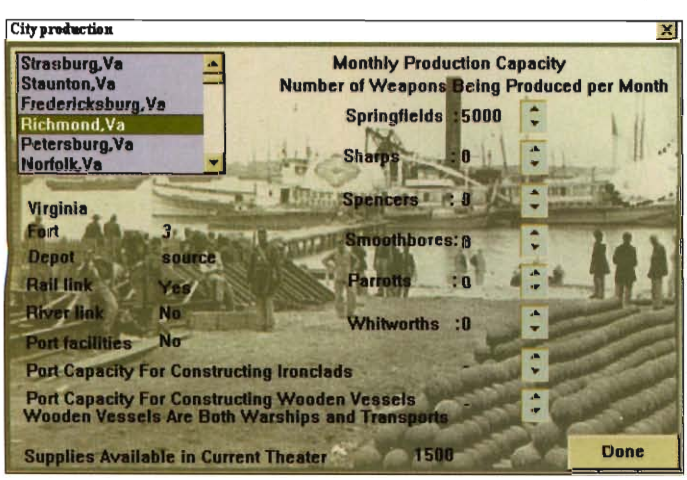
ments pris en compte dans la gestion de chaque camp.

Les manœuvres militaires sont, bien sûr, déterminantes mais elles sont influencées par de nombreux facteurs politiques et économiques que le joueur se doit de maîtriser au mieux : popularité de chaque gouvernement (interne, étrangère), exigences des gouverneurs, production de chaque centre urbain, levées de troupes, ravitaillement, moral, capacités des différents chefs, etc. Ces derniers commandent des divisions, des corps ou des armées relativement autonomes, lesquelles doivent combattre, se ravitailler et se renforcer tout en suivant un mouvement stratégique déterminé à l'avance. Chaque officier supérieur doit ménager ses troupes, dont la fatigue s'accumule après les mouvements stratégiques et les affrontements.

Dans cette lutte de longue haleine, l'ordinateur est un adversaire sans surprise : la gestion du détail est correcte mais le génie stratégique est absent. Le niveau de difficulté de jeu n'améliore aucunement les réactions de l'intelligence artificielle mais lui donne accès à des troupes plus nombreuses et mieux ravitaillées. Les scénarios proposés permettent uniquement de choisir le début de la campagne (1861, 1862 ou 1863).

De nombreuses options permettent également de changer certaines variables déterminantes, comme le statut des esclaves dans la Confédération, les qualités et défauts de chaque chef, le niveau d'intervention de l'Europe ou le choix de la capitale sudiste. Choisir l'option *Valeur des chefs inconnus* est certainement la plus difficile mais aussi la plus réaliste : le joueur ne peut plus alors se baser sur les chefs historiques (Lee, Grant, Jackson, etc.) pour déterminer sa stratégie mais devra attendre que chaque chef révèle sa vraie valeur au combat ! Enfin, autre option très intéressante, le joueur sudiste, dont la victoire stratégique est très improbable, peut chercher à obtenir le soutien, voire l'intervention, des puissances européennes. Quelques victoires militaires majeures ou l'assouplissement du statut des esclaves affectent en effet le niveau de sympathie en Europe. L'apparition de troupes françaises ou anglaises du côté sudiste peut devenir réalité !

Les problèmes de gestion forment le cœur du jeu avec, par exemple, la gestion de la production mensuelle d'armes dans les arsenaux.



Fort justement, les auteurs conseillent, dans l'intérêt de la simulation, de respecter au maximum les paramètres historiques définis par défaut. Le jeu permet également à deux joueurs de s'affronter (soit alternativement, soit par e-mail) mais n'offre pas la possibilité d'utiliser directement un modem.

Dans ses précédentes versions, *American Civil War* souffrait avant tout d'une interface très pauvre et peu conviviale. Cet aspect de la réalisation a fait l'objet d'une refonte totale et l'adaptation de ce programme DOS à Windows apporte immédiatement une amélioration sensible du confort de l'utilisateur. Certes, la présentation reste très austère, mais elle sied bien à un jeu sérieux, qui s'attache à reproduire fidèlement le déroulement historique du conflit. Ce souci du détail nuit néanmoins à la fluidité et rend, parfois, le déroulement répétitif. Le joueur doit ainsi consacrer beaucoup de temps aux problèmes de gestion et de ravitaillement, à travers une multitude de tableaux de villes, de centres de production, etc.

Au final, comparer *American Civil War* aux récents jeux d'histoire sur ordinateur à l'échelle stratégique serait vain, car il n'a pas exactement le même objectif. Malgré l'amélioration sensible du jeu effectuée pour cette troisième version, il n'est certainement pas en mesure de concurrencer les productions « grand public » mais il comblera les passionnés de grande stratégie.

Fabrice AUFORT

American Civil : from Sumter to Appomatox : jeu CD-Rom PC en français. Nécessite un 486 DX2/66 avec 8 Mo, fonctionne sous Windows 3.1 ou 95.

Conquest of the New World : jeu CD-Rom PC en français. Nécessite un 486 DX2/66 avec 8 Mo.

CONQUEST OF THE WORLD

L'exploration du nouveau monde par les Occidentaux est un thème passionnant, très aisément adaptable en jeu informatique. Les Européens découvrent en effet un continent entièrement inconnu, pour lequel il n'existe aucune carte et où vivent des peuplades toutes différentes. Bref, tous les ingrédients d'un excellent jeu ! ***Conquest of the New World***, édité par Interplay, reprend en fait le même thème que *Colonization* (de l'excellent Sid Meier) ou, plus anciennement, de *Seven Cities of Gold*, c'est-à-dire l'implantation et le développement de colonies aux Amériques, jusqu'à l'indépendance de ces colonies.

De manière classique, le joueur commence avec quelques colons, explorateurs et militaires et dispose de quelques siècles pour bâtir une nation prospère après avoir développé l'économie et le commerce, mis au pas les indigènes et éliminé les nations concurrentes de la course aux colonies.

La présentation du produit est très travaillée. *Conquest* propose une carte en 3D (avec plusieurs niveaux de zoom possible) pour les déplacements des unités navales (divers types de bateaux) et terrestres (explorateurs, militaires, colons), lesquelles sont représentées par des navires ou des figurines également en 3D. Au fur et à mesure de la croissance d'une ville, les diverses activités économiques sont clairement représentées sur l'écran et l'on voit avec plaisir s'affairer des paysans dans les champs ou des bûcherons aux alentours des scieries. Comme dans la plupart des jeux de ce type, le joueur ne peut visualiser que les zones déjà « explorées » par l'une de ses unités.

Lorsqu'une unité militaire rencontre des ennemis ou tente de s'emparer d'une ville, un combat a lieu et le joueur peut alors avoir accès à une simulation de bataille (là encore en 3D). Le combat se déroule sur un terrain rectangulaire divisé en douze cases (trois cases de large et quatre cases de long) plus deux zones de rassemblement. Chaque case peut être occupée par six unités au maximum (chaque unité de cavalerie ou d'artillerie comptant pour deux). Pour gagner, il faut soit détruire toutes les unités adverses, soit s'emparer de la zone de rassemblement adverse.

Ce système de résolution de bataille est certes beaucoup plus travaillé que les combats de *Civilization* ou *Colonization* mais c'est encore très juste en matière de simulation (dans le même style, la simulation proposée par *Caesar II* est plus convainquante). L'avantage réside dans la simplicité du système qui peut être aisément appréhendé par des joueurs jeunes ou débutants. En outre, les

De gauche à droite
Dans *Conquest of the New World*, cette ville se trouve au début de son essor.
Les batailles sont résolues sur ce terrain quadrillé, une solution bien plus détaillée que dans la plupart des autres jeux d'exploration.

Great Battles of Alexander

L'adaptation informatique du célèbre jeu sur carte de Richard Berg et Mark Herman fait l'objet de nombreuses péripéties. En effet, on apprenait il y a quelques mois que SSI abandonnait ce projet, sans véritables explications (pour des difficultés de conception semble-t-il). Depuis, l'affaire rebondit puisque GMT, éditeur du jeu sur carte, et Erudite Sofware, responsable de l'adaptation informatique, annoncent fièrement qu'ils viennent de signer un accord avec Interactive Magic, société qui publie *American Civil War*. Le jeu devrait sortir sous Windows 95 et serait disponible à Noël (sous de grandes réserves).

combats peuvent être résolus en mode automatique.

De toutes manières, *Conquest of the New World* n'est pas une simulation militaire. Les thèmes dominants sont l'exploration et la gestion économique. Le joueur marque ainsi des points en découvrant, avec ses unités d'explorateurs, des lieux géographiques importants (montagnes, rivière, etc.). Les échanges commerciaux sont assez travaillés : le joueur produit des marchandises selon le niveau d'évolution de ses ateliers et fermes et commerce alors avec son pays d'origine.

L'un des gros plus de *Conquest* est de proposer des parties à plusieurs joueurs, via des connexions réseau. Cependant, ce jeu présente, en réseau ou en solitaire, un problème majeur d'ergonomie : la lenteur. Même avec un Pentium 133 équipé de 32 Mo de mémoire (c'est-à-dire l'équivalent d'une Porsche 924 dans le monde des PC), les accès disques sont fréquents et l'intervalle de temps entre chaque tour est beaucoup trop long. Sur un ordinateur moins performant, c'est en réalité un véritable calvaire et, comme ce genre de produit présente des tours de jeu où il ne se passe pas grand chose (évolution d'une ville, transport de marchandises), il faut une motivation sans faille pour parvenir à s'impliquer et mener une partie à son terme.

Une fois ce problème technique résolu (si toutefois il l'est un jour), *Conquest of the New World* devrait offrir une alternative intéressante aux bâtisseurs d'empire et autres explorateurs, s'ils ne sont pas trop préoccupés par la véracité historique ou le réalisme des simulations.

Enfin, comme *Rise & Rule of the Ancient World* et *Civilization*, comparer *Conquest* à *Colonization* n'est pas à l'avantage du premier. Malgré des graphismes beaucoup plus sophistiqués, *Conquest* est bien moins riche de possibilités que *Colonization* : moins de types d'unités, faible évolution des villes, beaucoup moins de stratégies possibles. Seule différence, *Conquest* est historiquement exact sur un domaine : l'affrontement avec les Indiens est inévitable... ce que *Colonization*, politiquement très correct, pénalisait grandement !

Omar JEDDAOUI

OFFENSIVE

Réalisé par une société allemande et édité en France par Océan, ***Offensive*** couvre, en une suite de missions, des combats tactiques de la Normandie à la traversée du Rhin, en 1944-1945. Le jeu se déroule en temps réel, le joueur donnant des ordres de mouvement ou d'attaque à chaque groupe de combat, canon ou véhicule.

Malgré un thème très attrayant et des graphismes corrects, ***Offensive*** est malheureusement un produit particulièrement mal réalisé, qui tient plus d'un jeu d'arcade des années 1980 que d'un jeu de stratégie. En effet, les unités agissent et combattent de manière totalement irréaliste : une unité, quel que soit son type, qui reçoit un ordre d'attaque se rapproche à bout portant de l'adversaire, lance quelque obus ou grenades et cherche à éviter ceux envoyés par l'adversaire. Les combats se réduisent ainsi à des rondes en paquet où le joueur ne maîtrise rien du tout.

De plus, *Offensive* ne comporte aucune règle de portée de tir — les canons tirent à une portée presque équivalente de l'infanterie —, de commandement, d'organisation ou de terrain (seul le terrain dégagé est accessible). L'interface est peu pratique et, surtout, l'intelligence artificielle inexistante. En attaque, les unités de l'ordinateur se dirigent ainsi tout droit vers les unités du joueur, sans aucun plan d'ensemble; lors de nos parties de test, le joueur humain a pu ainsi gagner plusieurs missions de défense sans donner *aucun* ordre à ses unités, c'est-à-dire en regardant simplement l'ordinateur jouer comme s'il s'agissait d'une démo. Passionnant !

Bref, *Offensive* est un produit bien décevant et qui, coincé entre *Steel Panthers* et *Close Combat*, ne fera certainement pas de vieux os... ❐

Une scène de combat blindé dans *Offensive*. Malgré son thème, ce jeu est malheureusement extrêmement décevant. Détail frappant (!), il pleut dans le scénario de parachutage sur Sainte-Mère l'Eglise...

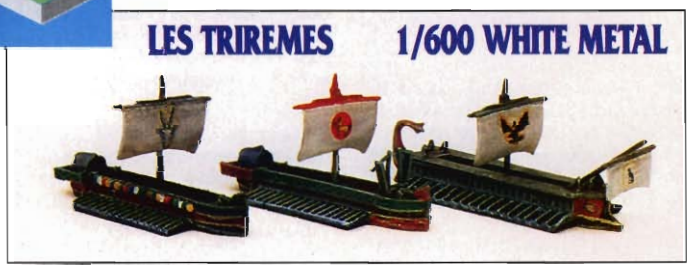
DERNIERES NOUVELLES D'AVALON HILL

La parution des produits informatiques d'Avalon Hill reste encore très erratique. En effet, alors que des démos « officielles » de ***Wooden Ship and Iron Men*** et d'***Advanced Third Reich*** commencent à circuler, la sortie de ces jeux ne cesse d'être retardée. D'après ce que nous en avons vu, *Advanced Third Reich* est un produit très sobre, plutôt pénible d'utilisation et avec des mécanismes littéralement calqués sur la version carte. Seule bonne nouvelle, ***Over The Reich*** (photo ci-contre) est presque achevé et le jeu semble très attrayant... Allez M. Avalon, encore un petit effort !

NOUVEAU !

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Par Marcello KRAMER
Photos Olivier SAINT LOT



Ci-dessus.

Il est désormais possible de reconstituer les batailles navales de l'Antiquité avec ces flottes grecque, phénicienne, carthaginoise ou romaine, distribuées par Exokit à des prix attrayants.

Ci-dessus.

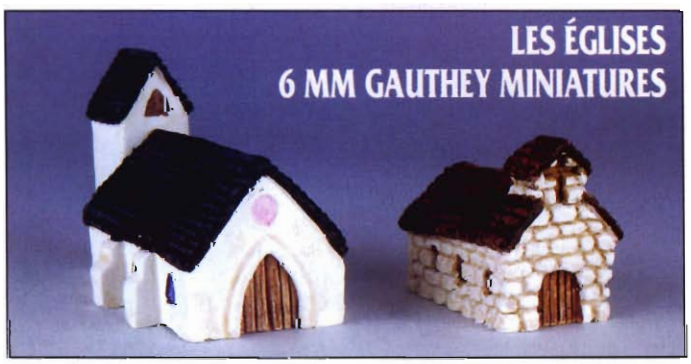
L'influence des nouvelles règles poussent de nombreux fabricants à proposer des civils multi-usages. Ce groupe pourra effectivement rejoindre les rangs des pélerins de la première Croisade, mais aussi se joindre aux jacqueries paysannes, s'intégrer à une levée d'arrière ban ou animer la vie d'un campement.

Peinture Frédérique Thomasson

Ci-dessous.

Faisant suite au village présenté dans notre précédent numéro, voici l'indispensable complément à tout village d'Europe de l'Ouest. Ces deux charmantes églises s'intégreront parfaitement à n'importe quel décor, de l'époque médiévale à nos jours.

Peinture Sophie Gauthey



Ci-dessous.

S'il est un pachyderme mythique, c'est bien celui-ci. Ces éléphants, qui franchirent les Alpes sous les ordres d'Hannibal pour aller porter la guerre sur le sol même de Rome, sont ici fort bien représentés avec force de détails.

Peinture Marcello Kramer

Ci-dessus.

Considérés par leurs voisins égyptiens comme une nuisance négligeable, les Lybiens (3 000 à 1 000 av. J.-C.) présentent, à certaines époques, un danger majeur, en s'alliant par exemple avec les Peuples de la mer. La qualité de la gravure est ici mise en valeur par une excellente peinture qui fait ressortir ces vêtements typiques, taillés dans des cuirs variés (bœuf, fauve mais aussi girafe) et jetés sur l'épaule. Autre détail, les plumes qui, pour les Lybiens, sont le signe de leur grade et de leur bravoure. Le fait de perdre une plume était similaire à notre moderne sanction de la dégradation.

Peinture Michel Gauthey

La société REK EDITIONS propose le jeu d'histoire Héroïka

Hérostratèges ! Enfin une règle officielle Héroïka 1er Empire est à votre disposition, avec toutes ses options :

- test de joueurs expérimentés sur un grand nombre de parties jouées;
- explication perfectionnée des points de règle;
- multiples possibilités de jeu;
- nouvelle utilisation de plusieurs jeux de cartes;
- «Période météo», «Bonus moral».

Le travail d'une équipe passionnée au service des hérostratèges.

REK. Importateur et distributeur national des figurine en plomb 15 et 25 mm *MINIFIGS* (gros, demi-gros et détail). Possibilité de commander la figurine *MINIFIGS* 25 mm à l'unité.

Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.

Distributeur de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)

REK
64, rue de Bruxelles
62520
Le Touquet

OUVERT 7 jours sur 7

Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le : 21. 05. 28. 11.
Fax : 21. 05. 28. 47.

R. C. 351 758 487

GUERRE & PLOMB
Spécialiste de la vente par correspondance aux particuliers, des figurines **MINIFIGS**
23, rue Jules Valles
69100 Villeurbanne
France
Nom, prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....Tél. : .....

Souhaite recevoir :

- ❒ le lot " DECOUVERTE MINIFIGS " (notre sélection de 5 fig.) : 30 FF
- ❒ le tarif Guerre & Plomb : gratuitement
- ❒ le catalogue MINIFIGS : 35 FF

siret n°389 843 228 00228

Ci-dessus.

D'apparence anodine, cette figurine donnera vie et relief à une unité de cavalerie démontée ou à un camp mongol. Ce cavalier semble avoir le plus grand mal à retenir son cheval et celui, caparaçonné, d'un noble.

Peinture Marcello Kramer

Ci-dessous.

Spécialisé dans la période négligée de la guerre de la Ligue d'Ausbourg (1689-1697), Hallmark nous propose quelques nouveautés en complément d'une gamme déjà bien étoffée. D'une gravure toujours aussi fine et particulière, ces figurines permettent de représenter de nombreux régiments français ou étrangers des années 1680-1690. Nous vous présentons ici un officier des Gardes françaises, un dragon du régiment de Tessé-Dragon et un officier du régiment Hautefort-Dragon. Bien que les armées de Louis XIV se soient alors couvertes de gloire, cette période reste dans les limbes du jeu d'histoire, malgré que nombre des belligérants se retrouvent par la suite dans la guerre de Succession d'Espagne.

Peinture Marc Dodinot

Alain Touller Figurines

16, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 93. 08. 66. 41
CREATEUR ET FABRICANT EN 15 ET 25 MM

BOITES CŒUR D'ARMEE – 300 F franco France et Europe

Boite 143 : Scythes – 88 cavaliers, 28 piétons, 1 bagage
Boite 278 a : Romain bas Empire Ouest - 40 cavaliers, 128 piétons, 1 bagage
Boite 278 b : Romain bas Empire Est - 40 cavaliers, 128 piétons, 1 bagage
Boite 329 : Byzantins thématiques – 62 cavaliers, 100 piétons
Boite 344 : Mongols – 104 cavaliers, 1 bagage
Boite 364 : Byzantins niquéphoriens – 71 cavaliers, 81 piétons
Boite 407 : Première Croisade - 51 cavaliers, 112 piétons, pèlerins
Boite 417 : Troisième Croisade – 70 cavaliers, 92 piétons
Boite 475 : Timourides – 82 cavaliers, 12 piétons, 2 éléphants, 1 bagage

Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 42. 27. 50. 09 FAX : 42. 27. 20. 81

DESCARTES BOUTIQUES

Miliciens russes. Premier Empire. 25 mm Essex (Peinture C. Caillaud)

NOUVEAUTÉS ESSEX 25 mm

Les Russes... Enfin !!!

Lot n°1 : Les fusiliers : 6 fusiliers attendant, 6 fusiliers tirant, 1 officier, 1 porte-étendard, 1 tambour ..... **123 F**

Lot n°2 : Grenadiers Pavlov : 8 grenadiers Pavlov, 1 officier, 1 porte-étendard, 1 tambour ..... **91 F**

NOUVEAUTÉS USA

Lot n°3 : Fields of Glory de Richard Berg édité par Moments in History (en anglais) dans la série « Great Battles » ; les batailles d'Oudenarde 11 juillet 1709 et Malplaquet 9 septembre 1709. Pour 1 à 4 joueurs . . . **349 F**

WARGAMES FRANÇAIS

Lot n°4 : ARSOUF 1191 de Patrick Daugé et Eric Dumont édité par Délires. Richard Cœur de Lion et Saladin à la conquête de la Sainte Jérusalem . . . . . **116 F**

JEUX MICRO

Lot n°5 : La Bataille des Ardennes. Le jeu de stratégie révolutionnaire sur la 2e Guerre Mondiale. Vues en 3D, éditeur de scénario, navigation intuitive. Pour PC CD ROM 486 recommandé. Un jeu Empire Interactive/Talonsoft **408 F**

Je désire recevoir :

Lot N° 1	exemplaires au prix de	123 F = ...	F
Lot N° 2	exemplaires au prix de	91 F = ...	F
Lot N° 3	exemplaires au prix de	349 F = ...	F
Lot N° 4	exemplaires au prix de	116 F = ...	F
Lot N° 5	exemplaires au prix de	408 F = ...	F
Participation aux frais de port (envoi recommandé)		40,00 F	

Ci-joint mon règlement de ..... F

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est joint gratuitement à toute commande.
Également disponible sur demande contre 2 timbres à 3 F

VV Sept/Oct 96

EXO KIT

14, rue du Moulin d'Etif
95500 GONESSE
Tél. : (1) 39.87.38.95.

Vente par correspondance — Catalogue général 20 mm couleur : 50 F

Listes Britannia 20/25 mm sur simple demande avec enveloppe timbrée

Etat-major de division blindée britannique 20 mm

Etat-major de division aéroportée britannique 20 mm

Artilleurs aéroportés britanniques avec leur pièce de 75 mm. 20 mm

Echantillons des gammes Western — Vikings au quotidien

Troupes du général Gordon 25 mm

Ennemis du général Gordon... 25 mm

Toutes ces figurines sont de la marque **Britannia Miniatures**, qui propose les gammes suivantes : 20 mm : 1ère GM et 2e GM.
25 mm : Romains, Carthaginois, Scythes, Viking, guerre de Napoléon, de Crimée et épopée du Western
(cowboys, Indiens, Mexicains, tuniques bleues).

Réglement par CB, Mastercard, chèque à l'ordre d'**Exo Kit** Port 10 % minimum 30 F, recommandé +20 F gratuit à partir de 1 000 F de commande.
SARL au capital de 50 000 Frs RCS Pontoise B – APE 526 B SIRET 3953920790001

Ci-contre.

D'une efficacité toute relative, la Landwher est le complément historique de toute armée prussienne pour la période du grand élan national de 1813, né de la défaite de 1806 face à la France. D'une gravure originale, cette nouvelle marque d'outre-Rhin nous offre des figurines qui, de par leur variété et leur dynamisme, se marieront agréablement avec d'autres gammes en 25 mm.

Peinture Lucien Cramois

Ci-contre.

Unité de légende, le régiment des grenadiers Pavlovski est peut-être, avec les cosaques, la troupe la plus connue et la plus crainte de l'armée russe. Pour son retour au Premier Empire en 25 mm, Essex nous propose des figurines d'une grande qualité que les amateurs auront plaisir à intégrer à leur armée.

Peinture Christophe Caillaud

Ci-dessous.

La livraison estivale d'Essex vient compléter les alliés indispensables de l'armée anglaise de 1815, ces troupes étant plus nombreuses que les troupes britanniques lors de la bataille de Waterloo (les Anglais surent exploiter une gloire bâtie sur le sacrifice de leurs alliés). Formée depuis moins de trois mois avant son premier engagement, l'armée hollando-belge est équipée d'un uniforme de transition, d'une inspiration très britannique pour les Belges et plus française pour les Hollandais. Les troupes représentées ici appartiennent au 12e de ligne hollandais et au 3e de ligne belge.

Peinture Marc Dodinot

Ci-dessous.

Eléments de la fameuse division de la Romana, ces régiments sont représentatifs de la période de transition uniformologique de l'armée espagnole. Cette période voit cohabiter des uniformes bleus, comme le régiment Prinsceca, et des uniformes blancs, comme ceux du régiment Guadalajara.

Peinture Christian Agostini

Old Glory, 25 mm, Officiers prussiens. Guerre de Sept Ans + Cuirassiers

Old Glory, 15 mm, Autrichiens Guerre de Sept Ans, régiment Löwenstein

CHAMP DE MARS

Le magasin du jeu de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : (1) 48 04 01 02 – Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

FIG. 6 À 25 MM : Haute Antiquité, Antiquité classique, haut Moyen Age,

Moyen Age et Renaissance, XVIII[e] et XIX[e] (Louis XV, Empire, Sécession).

Première Guerre Mondiale : 25 mm Wargames Foundry

Deuxième Guerre Mondiale :

6 mm Heroïc & Ros, GHQ

15 mm Old Glory

20 mm FAA, Wargames Foundry, Old Glory

Marines : 1[er] Empire, 1914-1918, 1939-1945, contemporaines

Décors : accessoires et bâtiments 6, 15 et 20 mm

NOUVEAUTES :

15 mm : X[e] légion, Gaulois et Espagnols, Indiens, Macédoniens, Romains républicains, Grecs, Successeurs, Perses, Cathaginois.

Old Glory 15 mm : Français début Guerre de Sept Ans, Anglais Waterloo 15 mm

Old Glory 25 mm : Montvert publications

10[e] siècle peuples des steppes, Guerre de Sept Ans, Cavalerie prussienne

Mirliton 15 mm : 15[e] siècle, 25 mm Médiéval, 20 mm Italiens 2[e] GM

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE. *Vente également par correspondance.*

Deux catalogues : un pour le 25 mm, un autre pour les autres échelles (40 FF franco chacun, avec plus de 70 pages).

Ci-dessous.

Bien que le sujet est été maintes fois traité, nous échappons, grâce à l'excellence toujours renouvelée de la gravure des frères Perry, au pompon en lieu et place du plumet pour l'artillerie. Petit détail certes, mais qui ravira les amateurs d'uniformologie du Premier Empire.

Peinture Michel Gauthey

Ci-dessus.

Anthony Barton vient enfin de compléter la cavalerie de l'armée prussienne de 1806. D'une qualité toujours exceptionnelle, ces figurines sont digne des prestigieux régiments qu'elles représentent. Les cuirassiers ne sont autres que ceux du Regiment n° 13 der Garde du corps, tandis que les dragons appartiennent au Regiment n° 5 Kœnigin-Dragoner. Ces magnifiques régiments, bien que redoutables sur une table de jeu, furent cependant en 1806 — comme l'ensemble de l'armée prussienne — dominés et défaits par les tactiques nouvelles de l'armée française.

Peinture Marc Dodinot

Ci-contre.

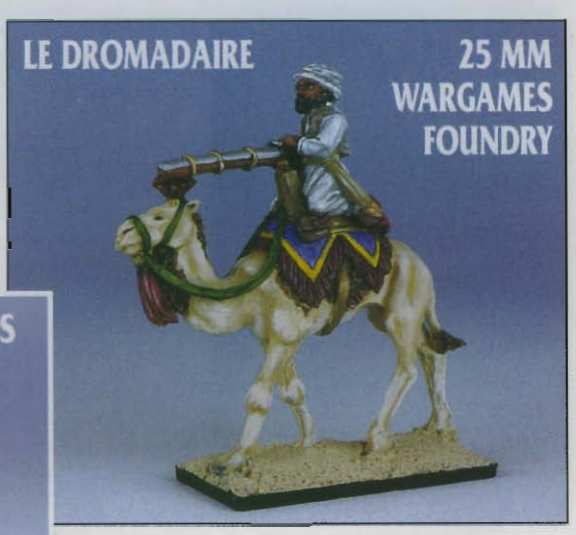
Pour compléter sa gamme Western, Peter Pig vient de nous faire parvenir ces cavaliers américains typiques des guerres indiennes. Nous vous présentons ici le célèbre 7[e] régiment de cavalerie. Sous les ordres du colonel George Armstrong Custer, cette unité fut exterminée le 25 juin 1876, après une résistance héroïque, par les Sioux et les Cheyennes à la bataille de Little Big Horn.

Peinture Olivier Galazzo

Ci-contre.

Complément à notre série sur l'armée sikh, cette artillerie irrégulière met en valeur une des spécificités de l'armée sikh, qui marie avec efficacité les unités régulières et irrégulières. Les Anglais, qui en subirent les foudres, ne nous contrediront pas.

Peinture Michel Gauthey



Ci-dessus.

Moins connue que les troupes montées de la Waffen-SS, la cavalerie de la Heer demeure avant tout de l'infanterie montée. Cette troupe rendit des services non négligeables en seconde ligne, pour assurer notamment en Russie la protection des lignes de communication, la lutte contre les partisans ou pour accompagner des convois hippomobiles. L'une des figurines est typique du début de la guerre, tandis que les trois autres présentent l'aspect des fantassins allemands à partir de 1943.

Peinture Michel Gauthey

Ci-dessous.

Nous ne pouvons résister au plaisir de vous présenter cette superbe figurine de jezzail monté sur dromadaire. D'une efficacité douteuse, le fait d'utiliser une arme aussi longue que fantasque sur une plate forme aussi peu stable relève d'un esprit oriental, plus enclin à impressionner l'ennemi qu'à l'occire.

Peinture Michel Gauthey

Ci-dessous.

D'origine italienne, la marque Mirliton devient maintenant disponible en France, chez Champs de mars. La gravure, bien qu'inégale chez ce fabricant, est souvent de très grande qualité. Mirliton propose également des sujets en 25 mm sur le Moyen Age.

Ci-contre.

Cette voiture d'état-major du début de la Seconde guerre mondiale est livrée avec son conducteur et deux officiers de haut-rang, dont l'un est censé être Erwin Rommel, alors général de la 7. Panzer-Division.

OLD GLORY
« Simply the finest* »
(* simplement le meilleur)

Institute House
New Kyo
Stanley,
Co. Durham, DH9 7TJ
ANGLETERRE
Tél. : (Int. 44) 1207. 28. 33. 32
Fax : (Int. 44) 1207. 28. 19. 02

Les figurines **OLD GLORY** sont disponibles à l'adresse ci-dessus ou en France chez :

Champ de Mars
11, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. : (1) 48. 04. 01. 02

Si vous voulez les meilleures figurines en 15, 20 et 25 mm, choisissez des **OLD GLORY**

Frais de port : **Royaume-Uni** et Forces armées britanniques en Allemagne : 10% du montant total de la commande. **Europe** : 25% du montant total de la commande. **Hors-Europe** : 50 % du montant total de la commande. Nous acceptons les cartes *Visa et Mastercard.* Chèques bancaires à l'ordre de *Old Glory Corporation.* Notre dernier catalogue est disponible sur simple demande contre 1 £ + une enveloppe grand format (avec 1 coupon réponse international).

FIGURINES CONTENANT DU PLOMB
NE CONVIENNENT PAS AUX ENFANTS EN BAS AGE

RemarK

UN GRAND CHOIX DE FIGURINES AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ PRIX

La légion, 15 mm Irregular (peinture Michel Gauthey)

Toutes échelles : 6, 15, 25 mm.
Toutes périodes : de l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale.
Figurines : **AB Figures, Chariot, Falcon, Figurehead, Hallmark, Irregular, Touller, Peter Pig.**
Peintures : **Color Party.**
Publications : **First Empire, Miniature Wargames.**
Vente par correspondance et demande de catalogues :

9, rue Thimonnier,
75009 Paris.
Tél. : (1) 42. 85. 05. 35

Ci-contre.
D'un réalisme saisissant, ces blindés soviétiques (un T-34/76 modèle 43 et un SU-85) avancent sans répit vers l'ouest, comme l'indique leur inscription vengeresse (*En avant vers Berlin !*). Ces modèles en résine et en plomb sont très faciles à monter (cinq ou six pièces) et offrent un très bon niveau de finition.
Peinture Pierre Laporte

Ci-contre.
En 25 mm, la réputation de Wargame Foundry n'est plus à faire mais la gamme, pas vraiment nouvelle certes, de 20 mm Seconde Guerre mondiale gagne à être connue. Il s'agit par exemple d'une des seules marques à proposer des soldats américains en tenue d'hiver. Un seul reproche : le faible nombre de références. Mais la bonne compatibilité de ces figurines avec d'autres marques permet d'étoffer agréablement une collection.
Peinture Stéphane Langlois

FEODAL
Conception & fabrication d'éléments de décors 15 et 25 mm.
(Réalisation de commandes personnalisées de 6 à 30 mm, devis gratuit).
15 mm : Antiquité, Moyen Age, Renaissance (architectures civiles & militaires)
25 mm : Moyen Age (fortifications, machines de guerre...)
Catalogue contre 4 timbres
FEODAL, 2, rue Bodiguel, VV10 - 44000 Nantes
Tél & Fax : 40. 08. 29. 35

Ci-dessous.
« *Ausweis, Bitte !* » Ce charmant (!) poste de contrôle allemand est une nouveauté de dernière minute. Outre les variétés classiques de combattants et une production notable de véhicules, la marque propose nombre de saynètes, notamment sur le thème du Jour le plus long. La spécificité de la gravure et la taille des figurines rendent malheureusement difficile le mixage avec d'autres marques.
Peinture Stéphane Langlois

AJ FIGURINES
8, rue Lafayette
51000 Châlons en Champagne
Tél. 26.21.52.71.

SPECIALISTE DE LA FIGURINE PAR CORRESPONDANCE

HISTOREX - DES KIT - ANDREA - MK 1/35
FENRYLL - MÉTAL MODÈLES - EUROMODELS - etc.

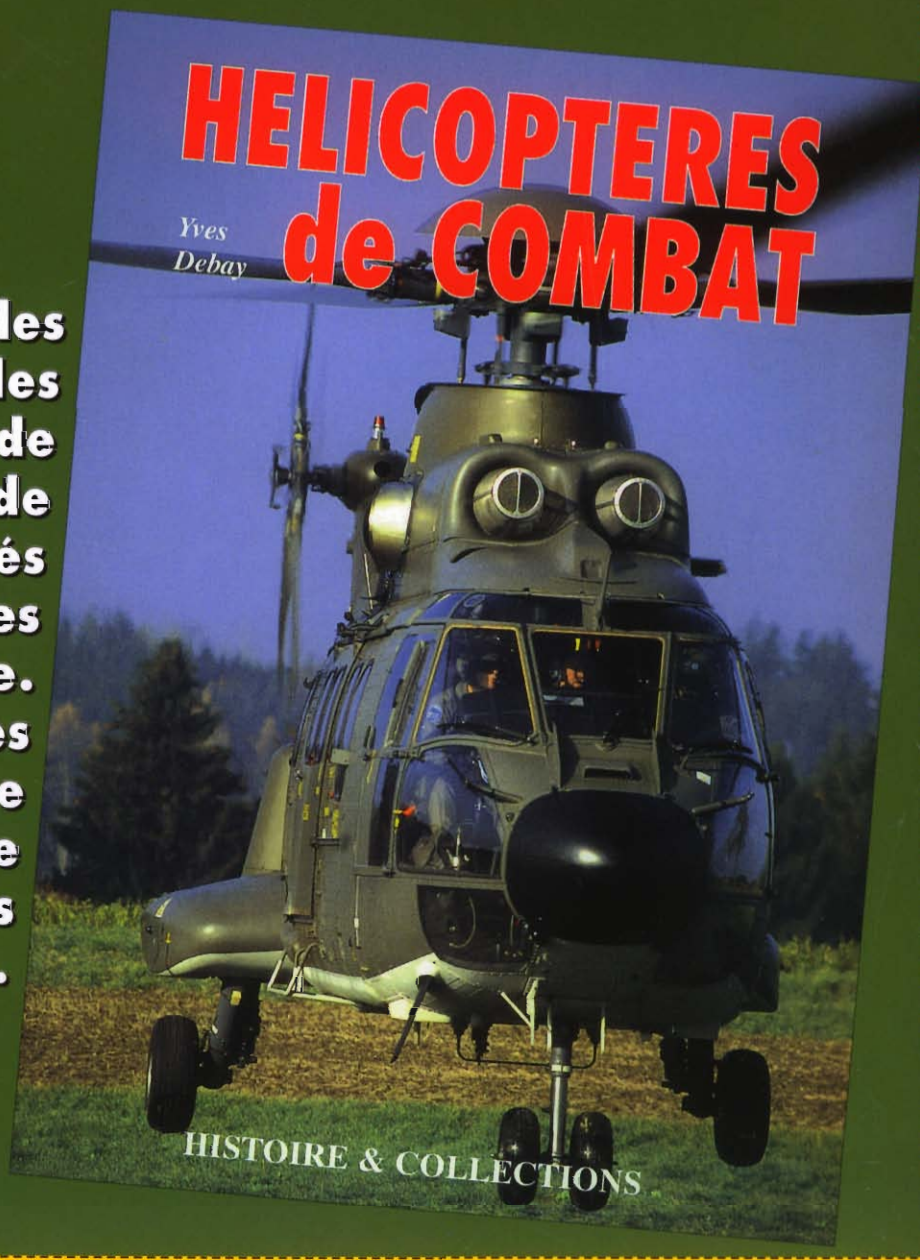
LISTE DE NOS CATALOGUES CONTRE 1 TIMBRE A 3 F

RAIDS

PRESENTE

HELICOPTERES DE COMBAT

280 F franco



Etude complète des différents modèles d'hélicoptères de combat et de transport utilisés par toutes les armées du monde. Pour chacun des modèles, une fiche technique ainsi que la liste de tous les pays utilisateurs.

152 PAGES
350 PHOTOS COULEURS

BON DE COMMANDE

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de

Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris cedex 1

Je désire recevoir ..... exemplaire (s) de

HELICOPTERES DE COMBAT

au prix unitaire de **280 F franco**

Veuillez trouver ci-joint mon règlement à l'ordre de ***Histoire & Collections***

❒ Chèque bancaire ❒ Mandat **Total :**

❒ CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration ..... / .....

Signature :

Nom .....

.....

Prénom .....

Adresse .....

.....

.....

Code postal .....

Ville .....

Tél. : .....